DANMARKS ENESTE SOFTWARE MAGASIN

SOFT

SPECIAL

2. ÅRGANG NR. 3 MAJ-JUNI 1986 PRIS KR. 29.85

GRAFISK STJERNE-KRIG PÅ COMPUTEREN

VI TAGER PULSEN PÅ SOFTWAREMARKEDET • 12 SIDER MED DE NYESTE SPIL

SÅDAN KLARER DU ARKADE SPILLENE • STOR KONKURRENCE

MASSER AF PROGRAMMER TIL DIN COMPUTER

THOMAS BÖKER

SOFT



Samantha Fox computerstripper

Enden på komedie

Kære Læser!
Du har netop nu slået op i et helt nyt indholdsrigt "Soft Special". Som du kan se, er antallet af udlistninger blevet begrænset, men kun fordi vi mener at du har brug for noget bedre.
Fra og med næste nummer, vil vi i øvrigt kun beskæftige os med software og tilbehør til Commodore, Amstrad og Spectrum computere.
I hvert nummer vil vi vise dig de hotteste og fedeste nye spil, anmeldt af vores skrappe ekspertpanel.
Denne gang vil du møde flere nye ting, bl.a. SOFT PULS, Arcade Action Aid og hitlister over de nyeste spil.
Det er fordi "SOFT Special" skal være dit specielle software magasin, hvor du kan hente hjælp og oplysninger.
Vi håber selvfølgelig at denne nye stil falder i din smag, og opfordrer dig hermed til at skrive ind til redaktionen, der med glæde vil høre hvad du mener om udviklingen.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Ivan Sølvason

Medarbejdere:
Redaktion:
Henrik Bang
Rasmus Kristiansen
Lars Merland
Claus Leth Jeppesen
Kasper Vad
Jan Brøndum
Morten Strunge Nielsen

Forside:
Thomas W. Bødker

Produktion:
ABK Sats ApS
Thomas W. Bødker
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi

Annoncer:
Ole Christiansen
Lars Merland

Abonnement:
Winnie Søtje

Et årsabonnement koster kr. 164.

Redaktionsadresse:
"SOFT Special"
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01-11 28 33
Postgironr. 9 40 60 77

Dansk Selektiv Presse
tlf. 01-11 32 83

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Hvis du mener du har et rigtigt godt program til Commodore, Amstrad eller Spectrum computerne, send da kassettebånd, diskette eller microdrive og eventuelt listning til redaktionen og en frankeret svarkuvert.
Alle i blade, eller på anden måde offentliggjorte programmer præmieres med præmier op til 1000 kroner skattefrit. Bånd m.v. returneres efter brug. Alle indsendte programmer mærkes med navn, adresse og computertype. Afsender garanterer at programmet er originalt. Spørgsmål vedrørende programmer i "SOFT Special" bedes rettet til redaktionen hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-11 28 33.

ISSN 0109-9523

Næste nummer af SOFT udkommer d. 19. juni

SOFT PULS

Kære læser, rigtig hjertelig velkommen til nogle helt nye hotte sider i "SOFT Special". Vi ønsker med "SOFT Puls" at bringe dig de hotteste softwarenyheder, fra ind- og udland. Henrik Bang viser dig vejen.

Samantha Fox computerstripper

Supersexede Samatha Fox har slået sig på computere. Ikke rent professionelt, men på de mere bløde varer. Du kan nemlig om kort tid få spillet "The official Samantha Fox". Et helt igennem frækt strippoker spil.
Billederne i spillet er (ja puds brillerne og fat joysticket) rene digitaliserede nøgenbilleder af "Sam".
Tænk på en aften med vennerne og et stille slag poker. Denne gang kan du imidlertid redde dig en omgang eller to, når Samantha dukker op på skærmen, og vrider sig så dine pixels lukker øjnene.
Sikket et påfund hva, ikke dårligt! Naturligvis er dette stykke software i første runde tænkt produceret til Commodore 64, men lad os nu se, om der mon ikke dukker noget op til I andre hungrende "poker" spillere.
Det var desværre ikke muligt ved redaktionenes afslutning, at få oplyst hvor spillet tager sit udgangspunkt.
De holder det måske hemmeligt for at undgå den stramtandede britiske pornocensur.

SAMANTHA FOX
Strip Poker

■ Et Yorkshire TV-selskab lavede for kort tid siden et program, som hed "The Giddy Game Show".
Dette program sprængte alle hidtidige seer-rekorder. Ved sidste tælling taltes ikke mindre end 3 millioner seere på en gang.
Derfor har Mirrorsoft nu øjnet chancen til at gentage TV-showets success, ved at lancere spillet "The Giddy Game Show".
De ønsker at slå det så stort op som overhovedet muligt. Med store shows rundt om i forretningerne, hvor det sælges, demonsterere de "The Giddy Game Show" for det hungrende computer folk.
I spillet, medvirker en lille rumfyr, kaldet Giddy, som rider på en magisk tryllestav.
Gus er en meget smart professor, der er ved at lære Giddy alt om vor verden.
Gorilla, er en stor grådig fyr, der hjælper til med at undervise Giddy. Princess Galaxzena, en medrejsende, har derimod smag for eventyr.
Computerspillet "The Giddy Game Show" forsøger så godt som muligt, at afspejle TV-programmet.
Det går i al sin enkelthed ud på at lette børns forståelse af bogstaver, og at lære dem at stave. Samt give dem en chance for at drage paralleler mellem bogstaver og hverdags-forekomster. Med til spillet følger en 12 sides farvelagt historiebog, som følger spillets gang.
Ja ja, som de dog kan finde på derovre. Mon det ikke var en god ide til engelsk undervisning?
"The Giddy Game Show" vil i første omgang kun blive lanceret til Spectrum og BBC, og vil i Danmark blive lanceret i ca. ■ måned.

Stjernekrig på computeren

Realtime software gør det muligt for dig, næsten at genopleve Luke Skywalkers "battles in space".
Vi har ellers ikke hørt noget fra Realtime Software i lang tid. Men nu kommer de igen med fornyet kraft. Et 3D rumspil i fed grafik blev det til.
Spillet foregår i en fjern galaxe, hvor du befinder dig i et såkaldt "Support Module". Herfra kan du via hyperspace besøge universets utallige planeter.
Når du først er havnet i et solsystem, må du kæmpe din vej ned til overfladen. Du skal her finde rumstationer, og blaste dem i stykker.
Det var bare begyndelsen, og der er langt igen. Glæd dig til når "Starstrike" fra realtime Software kommer til DIN computer.



Mirrorsoft – de kan bare

"Crack it Towers" hedder seneste kreation fra Mirrorsoft. Hvis du godt kan lide disse ultrakomplekse spil, skulle "Cract it Towers" efter sigende helt klart være noget for dig.
I den onde grev "Crack-it's" hule, på "Crack-it castle", gemmer der sig mangt en hemmelighed. Hvert eneste værelse på slottet rummer et mysterie du skal løse, for overhovedet at have nogen chance for at overliste greven.
Der er aritmetiske gåder, stave spørgsmål, anagrammer og en masse andet, der vil få de små grå til at danse breakdance.
Undervejs i din stræben efter grev "Crack-it", vil du møde forskellige "personer". Nogle af dem er venlige, men intet sødt uden det sure. Naturligvis vil der være sure væsener der aldrig kunne drømme om at lade dig slippe forbi, og hvad gør man så?
Der er navne som "Oswald the Rubber-necked Duck", "The Black Bats", "Jim the Jellyfish", og mange mange flere.
For at det ikke skal være løgn er der tre "difficulty levels", som skal gøre det ekstra surt for dig. Hvis tilfældet skulle indtræffe, at der ikke var spænding nok.
"Crack it Towers" kommer i første omgang kun til Spectrum og BBC. Tidspunktet for hvornår det når de danske grænser kendes foreløbig ikke.

Filmhit oversættes

"Biggles", endnu et af Mirrorsoft's kommende produkter, er titlen på en film, der ser ud til at hitte i England.
Mirrorsoft's egne forventninger til "Biggles", går selvfølgelig også ud på at hitte på alverdens hitlister over det mest populære software.
Gad vide om den ikke snart viser sig på vores egen – hvem ved?
Spillet er på mange måder identisk med sekvenser fra filmen. En afdeling skal være afsluttet, før du kan gå videre med den næste. Men det er ikke så let som det lyder. Spillet indeholder adskillige spilarter. Det kommer til udtryk i en del luftaktivitet og arcade muligheder.
Slutningen på spillet er destruktion af tyskernes hemmelige våben, der kunne have ændret historiens gang. Det har du nu forhindret hjemme foran skærmen.
Spillet er resultatet af et samarbejde mellem Mirrorsoft, og tre andre software-skabere. Nemlig Dalali Software, H & H Software og Mr. Micro. Det bliver jo spændende at teste "Biggles" når det kommer. De har været fire om det, så nu må vi jo se om for mange kokke . . .
Spillet vil være tilgængeligt på det engelske marked følgende tidspunkter: Commodore 64 1. maj 86, Spectrum 48K 16. maj 86, Amstrad 12. juni 86 og Atari 520ST og AMIGA i oktober 86.

Et program noget så sejt!

Mere karate, men denne gang lover Mirrorsoft mere end tidligere.
"Sai Combat", er et spil byg-

PULS

get over den ældgamle karateform kaldet Sai, hvor det specielle Sai våben er slag, og blokering af modstanderens bevægelser. Foruden de gængse karate spark og slag. Det nedstammer fra en form for "aerobics" der hedder Sai Kata, der blandt andet skulle kunne skabe hurtigere slag, større bevidsthed om kroppen, og altsammen udført af en person.
Ekstra store animerede karakterer er vi blevet lovet. 16 forskellige slag og spark, ved hjælp af joystick eller keyboard. En og to-spiller muligheder. 16 levels, sådan at forstå, at der er 8 forskellige bælter, fulgt op af 8 Dan. Så kan du vælge at starte som hvidbælte, eller med den grad du opnåede i sidste spil.
Det lyder jo spændende, så vi kan jo kun se frem til at det når Danmark. Men der går jo desværre nok lidt tid endnu.
Spillet bliver lanceret på det engelske marked den 20. marts i år, og bliver i første omgang kun lavet til Spectrum 48K.

Gammelt spil til de nye 128'ere

Har du set filmen, har du prøvet spillet. Engelske CRL har som bekendt lavet et spil over filmen "The Rocky Horror Show". Nu er det også kommet til de nye 128 maskiner. Her tænkes især på Commodore 128, Spectrum 128 og diskversionen til Amstrad's 6128.
Som du sikkert allerede har lugtet, bringer 128 versionerne nye billeder i kameraet. Meget flottere sprite-behandling, flottere grafik, 3 bånds musik spillet over 8 oktaver. Nu er det 128'erens tur til at blive vredet, af forskellige kreative programmører.

3 delt arcade-game

CRL lancerer i midten af marts "The Berks Trilogy". Et spil der som navnet røber, er et arcade spil i 3 dele.
Jon Williams er manden bag, og bringer dig hele 32 skærmbilleder at boltre sig på. Handlingen kunne faktisk sagtens være som skidt ud af "Comic Bakery", men det kan du vel bedre bedømme efter at have hørt lidt om det.
Første del drejer sig om "The Berks" der er kommet, tæt fulgt af deres "Homing Drones".
Din misssion er at tømme hvert level tankeløse "Berks", ved hjælp af din "Terror Tank". Andel del fortæller at du er skaberen af disse "Berks". Men nu da alle disse "Berks" er destrueret, er du tvungen til at tjene til livet som maler. (Ja, hvad gir' du, der er da heller ingen respekt for opfindere). Men heller ikke den beskæftigelse falder dig for nemt. Det bliver heller ikke nemmere af at nogle respektløse bjørne, prøver at male dine "flotte" malerier om.
Samtidig med at dette sker, skal du prøve at beskytte dig mod de angribende "Homing Drones", der er blevet sendt for at "blaste" dig. Lyder det forvirrende? Så er det fordi du endnu ikke har hørt om level 3 endnu.
Nu vader du ind i et "arcade adventure" spil. Du skal smadre Berkernes by, stjæle deres force og ufattelige skatte. Hvordan det går må vi jo se når det kommer, men spændende lyder det eller hvad synes du?
"The Berks Trilogy" er en ny kreation til din C16/Plus4 computer.

Renny Hill nu også på spil!

Kender du komikeren Benny Hill. Kan du have misset denne mester i komikkens kunst. Nej vel! Benny Hill er nu på spillet. "Madcap Chase". Benny har indvilget i at hjælpe sine naboer med vasketøjet. Imidlertid har nogle forbipasserende misforstået situationen, og tror at Benny er en indbrudstyv. Derfor vil de prøve at få fat i ham, men det er Benny ikke meget for.
Det var lidt om spillet i al sin "enkelthed". Glæd dig til at se Benny på slap lien.
Skærmformatet er nogenlunde det samme som i Don Priestley's spil "Popeye", hvis du kender det! Personerne i spillet er i en behagelig størrelse, og der er dejlig stor pointplacering. Alt i alt et lækkert spil.

Man slider sig "ENDNU" en pukkel til

Lad os gå ud fra at du allerede har spillet dig "skæv" på "Hunchback" fra Ocean software. Hvis det fangede dit spilentusiastiske talent, må det være anbefalelsesværdigt for dig at se på "Quasimodod's Revenge". Denne grimme gensplejsningsfejl vender tilbage for at forstyrre dine mareridt. Denne gang i et Adventurespil. Så lad os se hvad det er for noget kroget noget.

Sejlt simulationspil

Du har vel hørt om "Silent Service", og utallige andre fede simulations spil? Ja kort sagt alle de simulationsgiganter der er værd at spille, kommer fra MicroProse. Nu har de skabt et nyt værk. Nemlig "Crusade in Europe". Det er kommet for at gøre poserne under DINE øjne større, og randene under DINE øjne rødere. Mange nætter kan du få til at gå med "Crusade in Europe". Fra D-dag til slaget ved Bulge udspilles spillet. Som alle de andere simulationsbomber vi har set fra MicroProse, kræver "Crusade in Europe" også strategi og hurtig tænkning. Flot lyd, akkuratesse og flot farverig grafik er hvad du har i vente. Godt nok!
"Crusade in Europe" kommer både til Atari og Commodore 64.

Vi vender tilbage

Ja det var så hvad vi havde valgt at byde på denne gang. Vi kommer imidlertid tilbag ei næste "SOFT Special" for at bringe dig de seneste SOFTware news.□

Henrik Bang



Crusade in Europe

Ud og se med 64

Et lille sort tog sniger sig gennem en støvet westernby. Togføreren trækker i fløjten, og passagervognene følger trolig efter, med de dulmende dum dum lyde, når spærrene passeres på skinnerne. . . Det sker altsammen på en Commodore 64!

The Connellys Group har lavet "The Railroad Work" til dig der er hooked på togbaner.

Du kan nemlig selv designe dine togbaner, bygge byer og meget mere. Alt sammen med "The Railroad Work". Og du er den eneste der har magt over hvordan netop dit spil skal se ud! Spillet som jeg så flot kalder det, er nemlig ikke kun et spil. Det er mange timers opsætning af jernbaner træer, broer osv.

Alt hvad du har at arbejde med fra begyndelsen, er starten til 5 forskellige jernbaner. Herudfra skal du så lave dit spil.

Ud og se med . . .

Til dit arbejde som jernbanekonstruktør, har du "The Railroad Works" der er et fuldt ud menustyret stykke software.

Det betjenes nemmest med en joystick. Da en mus nok vil skabe for store problemer. For hør bare! I hovedmenuen er der otte underpunkter. Nogle af dem er naturligvis mere spændende end andre, men lad os tage et ad gangen.

Jeg en bro mig bygge vil

"Construct mode" byder absolut på de største udfordringer. Her skal du først planlægge hvordan din jernbane skal se ud. Derefter skal du bygge den. (Hvilket absolut heller ikke er det mindst tidskrævende). Og til sidst skal du plante træer, og smukkesere dit endelige resultat.

Inden vi kommer tættere ind på hvordan du bygger og regerer, vil jeg kort fortælle hvad selve spillet går ud på. Du skal anlægge dine jernbaner, med byer spredt rundt omkring. Så er det meningen at du skal laste i en af byerne, og losse i en anden. Alt efter hvor meget du får lastet og losset, får du points og en titel. Hvis du ikke får lagt jernbanen så du kan både laste og losse, vil du få 0 points og en titel som kulkaster, en meget sørgeligt ende.

Du kan altid hente hjælp

Du kan altid, ved at gå ned på "Help" billedet, få at se hvordan de forskellige byer passer sammen. Til at starte med, får du et næsten tomt billede. Men nederst i billedet er der nogle symboler, og det er dem du skal støtte dig til i denne fase.

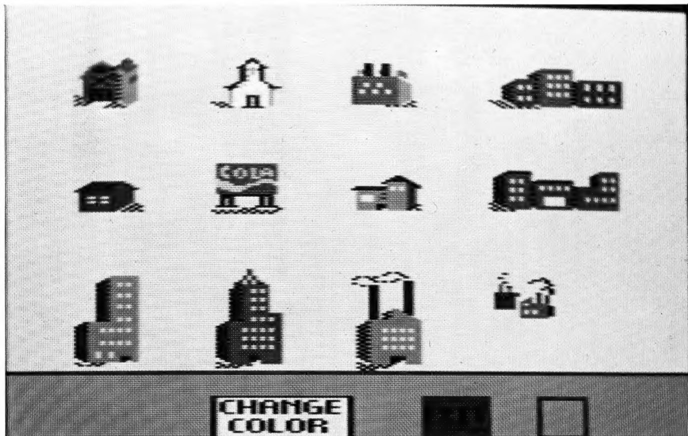
Der er en rubrik med skinner i. Den indikerer, at når den er aktiveret kan du anlægge jernbane. Dernæst er der en rubrik hvor skinnerne er krydset over med en rød streg, det betyder ikke jernbaneoverkørsel uden bom, men at du kan slette de lagte skinner.

Så er der en rubrik med grønne træer. Det er når du får fattet de grønne handsker, og skal til at anlægge rekreative områder omkring din jernbane.

Have a coke and a smile!

Så er der en rubrik med huse i. Her gemmer der sig en masse små og store huse, Coca cola reklameskilte, skure og fabrikker. Til næstsidst er der det vigtigste, nemlig dine byer, hvor du skal laste og losse, husk nu at få placeret dem hensigtsmæssigt.

Til sidst har vi to forskellige bjerglandskaber, der kan placeres i passende omgivelser samt en jernbanebro som vi kender den fra westerns. Men lad os komme over til byggeriet.



Nu er vi på sporet . . .

Du har foran dig fem banelegemer, der bare venter på at blive til noget. Din jernbane starter her. Det er så op til dig om det skal blive til noget. Fat din skovl, (joystick) og få arbejdshandskerne på. Dit joystick styrer en rød pil. Hvis du fører den hen for enden af et af sporene, og trykker på fire, bliver pilen rød. Nu kan du så kontrollere, hvor du vil føre sporet hen.

Når pilen er blå, er det tegn til at du skal placere pilen i den retning du vil have lagt det næste stykke spor. Næste gang du trykker fire, vil der ligge et ca. 5 cm spor osv.

Hvis du skal lave skiftespor mellem to banelegemer skal du placere de to parallelle spor først. Derefter placerer du den røde pil på et af sporene, tryk en gang på fire så pilen bliver blå, og så ned på det andet spor.

Anden gang du trykker på fire, er dit skiftespor lagt.

Selve din spilleflade er fantastisk stor, og det kan godt blive svært at overskue hele baneområdet, når du får lagt "nogle" meter.

Du er da i den heldige situation, at der er en funktion der hedder "MAP". Med den kan du overskue alt hvad der er blevet lagt hidtil. Og se så at komme i sving.

Glem nu ikke at smide et par træer hist og her. Måske der også er plads til et enkelt hus, eller hvordan er det med det?

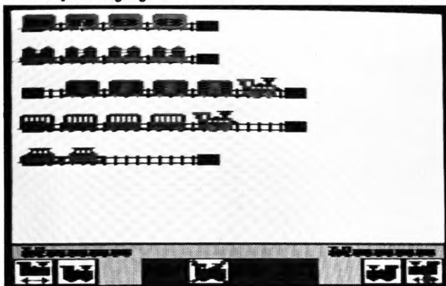
Aalll Aboard!!!

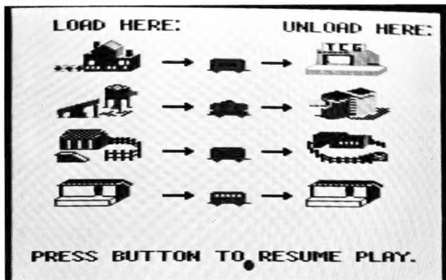
Før du begynder spillet, skal du sammensætte dine tog. Der er to lokomotiver at køre med. De skal have hægtet nogle vogne på, og det skal du gøre. Ved hjælp af nogle snedige menuer nede i bunden af skærmen, får du hurtigt koblet et par tog sammen, og vi er parat til at prøve jernbanen af.

Der er nogle skiftespor der skal stilles (gøres med joysticket og fire). Måske er der et stykke du ikke er klar over effekten af, men det kan du alt sammen teste, før det går rigtigt løs.

Så kan vi godt lade fanfarerne gå, for nu kører vi for alvor.

Fut fut – spillet er igang.





Der er mange muligheder med Train Construction.

Du kan gemme din konstruktion

En meget vigtig funktion er selvfølgelig at du kan save dine jernbanekonstruktioner. Disse kan selvfølgelig indlæses igen hvornår du lyster. Du har faktisk næsten ingen chance for at blive træt af dette spil.

Hvis du bliver træt af at se på et billede, kan du bruge "clear layout", der sletter alt hvad du har på skærmen.

Hvis du skulle gå hen og blive træt af farven du arbejder i, er der en "change background color" der giver dig mulighed for at ændre baggrundsfarven til gul, sort eller grå.

Hvorfor vi ikke får mulighed for at ændre til resten af Commodores farver vides ikke. Til sidst kan du skifte om på dine togs udseende. I "Change engine and cars" kan du få henholdsvis nye og gamle lokomotiver og vogne på din jernbane.

Konklusion

"The Railroad Work" er en helt ny form for spil, der faktisk er ret facinerende. Tænk hvis der kommer arcade games i denne stil. Så du selv kan ændre figurerne der fiser rundt på skærmen, eller rumskibene – ja hvem ved?

Den eneste ulempe ved denne slags spil, er at nyhedsglæden går af det. Der er ingen overraskelser i spillet. Men her må glæden over at have skabt noget selv, overgå nyhedstrangen. Jo der er guf i "The Railroad Work".□

Henrik Bang

Vær med og vind

20 joysticks, 20 spil og 20 databånd. Det er, hvad Danmarks datamater kan glæde sig til at få foræret i "SOFT Specials" gigantiske lykkekonkurrence. Sammen med fire af landets friskeste computerfirmaer, har vi nemlig stablet forårets kæmpekonkurrence på benene. Vær med og VIND!

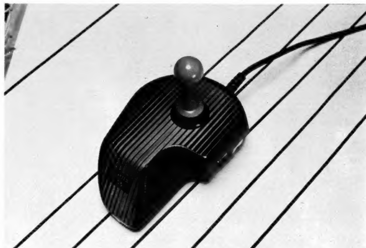
■ Her er årets konkurrencebegivenhed, du simpelthen ikke må snyde din computer for. Et væld af flotte præmier er sat på højkant, og dommerne sidder parate med brevåbnerne, klar til at modtage de første indsendte konkurrencekuponer.
Det er gratis at deltage, men gevinsterne er både mange og store. Og så er det ikke engang svært at være med: Alt, hvad du skal gøre, er at opfinde en frisk lille sætning, der lyder godt og kan bruges som reklame for bladet SOFT. Det er ikke nødvendigt at sætningen rimer – hovedsagen er, at den lyder rap og måske lidt udover de sædvanlige slogans, man forventer fra normale firmaer.
Når du har tænkt en linie godt igennem, skynder du dig at finde kuglepennen og en rusten saks frem. Udfyld kuponen, klip den ud og fat kondiskoene, så du kan spæne i postkassen med brevet til os.

Avanceret udstyr

Det er ikke småting, din computer har i vente. Vinder du i en stor SOFT-konkurrence, kan du hooke et lækkert Speedking joystick fra Konix op til den. Eller prøve kræfter med de sidste nye spil, direkte fra "SOFT Special" og landets førende sofwareimportører.
For at få del i de mange chancer, skal du blot udfylde kuponen og sende den, så vi har den senest den 20. maj. Det er tilladt at afskrive eller fotokopiere kuponen, hvis du ikke vil klippe i bladet. Husk blot, at dommerkommiteen kun vil acceptere en enkelt kupon for hver deltager.
Vinderne vil få direkte besked sammen med deres præmier, ligesom vinderlisten også vil blive offentliggjort i næste nummer af "Soft".

Konix – et videnskabeligt joystick

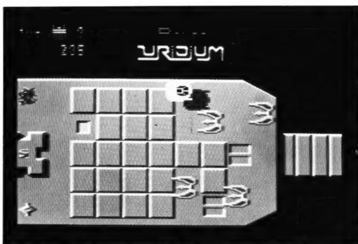
KONIX SPEEDKING er navnet på 20 af de hovedpræmier, vi har i den store konkurrence. Det er et joystick, der adskiller sig væsentligt fra de gængse af slagsen ved at det er opbygget ergonomisk til hånden. Det betyder, at hvor andre joysticks består af en pind og en stor base, udgør Konix Speedking een stor base, der ligger inde i hånden når du spiller. Ovenpå denne base sidder selve joysticket så, en lille rød pind, der er kugleformet foroven.
Konix Speedking har en enkelt fire-knap, og også den sidder helt rigtigt for styreevnen. Joysticket videresælges til forhandlerne af både Quicksoft og Atlantica Software. Quicksoft, der ligger i København, er et af landets førende softwarefirmaer, mens Ålborg-firmaet Atlantica er et forholdsvis nyt selskab, der sel vimporterer bl.a. joysticks, disketter og tilbehør til computere. Om Konix Speedking kan Jan Brøndum, adm. dir., Atlantica Software, fortælle, at det har taget hele 14 måneder at udvikle. Så videnskabeligt præcist skulle det designes.
– De avancerede microswitches indeni gør også, at joysticket kan holde til over 10 millioner bevægelser før det slides. I hver eneste af de otte retninger, siger Brøndum. Han oplyser endvidere, at der ydes et års garanti på Konix Speedking.





Udsalgsprisen i forretningerne ligger normalt på 198 kroner. Men takket være "Soft Special", Atlantica og Quicksoft, har du nå årets chance for at vinde sådan en svend, uden at det skal koste dig en krone. Konix Speedking – et af Danmarks mest gennemførte joysticks og en sikker sællert, som du nu har en mulighed for at arbejde med i din egen stue. ▶

Vær med og vind

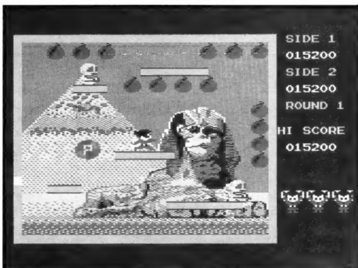


Uridium – sejt spaceblast

Også fra softwarefirmaet Quicksoft, københavn, har vi fået 10 Uridium. Uridium er et hyperråt C64 rumspil med action, der gør det værdigt til en plads på vores forside og en kæmpetest indeni. Læs selv, og se hvad du synes. Mener du også at spillet lyder lækkert, kan du spare et par hundrede kroner. "Soft Special" og Quicksoft sender nemlig ti heldige 64'er ejere et spil af slagsen med posten.
Men send kuponen ind og vær med.
Spillet distribueres af Quicksoft gennem den europæiske Micropool, der er med til at sikre de danske datamater bedre spil til en billigere penge. Mogens Kim Høj Jensen, Quicksoft, oplyser at bl.a. Rock 'N' Wrestle var et resultat af de tætte samarbejder med firmaet som Melbourne House og Hewson, de skrappe programmører bag Uridium-dundersuccessen.

Bomb Jack – ren arcade-action

Flere spil kommer der fra PCS, også en af de store softwareimportører. Herfra har "Soft Special" nemlig fået 10 "Bomb Jack", som tilfalder en flok heldige vindere i konkurrencen.
Bomb Jack er det sidste nye successpil fra den yderst populære Elite-stamme. Det var firmaet Elite, der stod bag megamash "Commando", og med Bomb Jack har de lovet at lave en endnu bedre sællert.
Vi tvivler ikke, for selvom spillet er så nyt, at de færreste har set det endnu, ved vi, at Elite bare kan det der med at lave knaldgode spil.
Bomb Jack er, ligesom Commando, bygget op over en populær møntsluger fra grillbarerne og arcadehallerne. I Bomb Jack gælder det om at vores bestøvlede ven af samme navn, farer rundt fra skærm til skærm og detonerer farlige bomber. Danish Dynamite?
Måske ikke, men grafikken er så flot, at den nok skal holde nogle stykker væk fra TV, når der er VM i bold på fra Mexico '86.
Samtidig lover Christian Petersen, PCS Software, at der virkelig er gang i spillet.
– Her er et spil, der viser at platformspil langtfra er døde. Det er sjældent, nogle spil har lynhurtig action og så flot grafik, siger altså Christian Petersen, PCS-boss.
Bomb Jack, der både er i Amstrad, C64 og Spectrum-udgave, er en klokkeren vinder. Og det tror vi faktisk også, du kan være i vores konkurrence.



Vær med og vind. "Soft Special"'s sprudlende superkonkurrence har gevinster fra PCS, Atlantica og Quicksoft. Og er du hurtig, får du del i ekstra-gevinsterne fra Computer Center Sydjylland, LEG & DATA.
Nu har DU chancen for at vinde flotte præmier til din computer!

Navn ....

Adresse ....

Post nr/by ....

Tlf. ....

Computertype ....

Find på det bedste slogan til SOFT:

....

....

Kuponen skal være os ihænde senest den 20. maj 1986. For også at vinde et databånd som ekstragevinst, skal vi dog have kuponen ti dage før, altså den 10. maj.
Mærk kuverten "Kæmpe-konkurrencen" og send den til:
SPFT Special
St. Kongensgade 72
1264 København K

Databånd til de hurtige

Ingen konkurrence uden ekstrapræmier. Sådan nogle har vi selvfølgelig også masser af, doneret af Computer Center Sydjylland, LEG & DATA i Vejen. Båndene er C15 af mærket Computape, og er specielt udviklet til databrug. Som LEG & DATA's Per Kristiansen siger det:
– Udover et lækkert design, har disse bånd en fordel i den korte spilletid. Det gør dem uhyre velegnede til at have spil på, for de passer lige i længden.
For at få del i de flotte computer-kassettebånd, gælder det om at være hurtig. Ekstrapræmierne tilfalder nemlig kun de vindere, der fik spænet i postkassen inden 10. maj, men når du det, er der også lidt mere at glæde sig over.
Der er noget ved at være med i SOFT-konkurrencen. Her får du både i post og sæk, så udfyld kuponen med nogle gode forslag og få den sendt ind. Du må gerne sende flere forslag samtidigt.□

REALTIMEUR



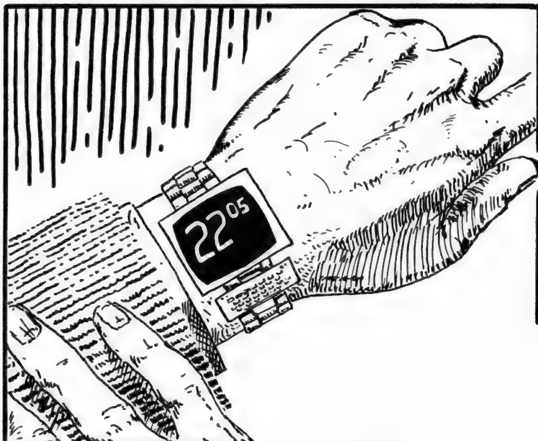
Et af de første Amstrad programmer vi bragte i AOD, var et ur, baseret på de interrupt-kommandoer, der i Amstrad BASIC. Uret fungerede, men det ville have været bedre hvis det var skrevet i maskinkode. Dette råder vi nu bod på, idet vi her viser et realtimeur i maskinkode. Programmet udnytter interrupt kaldene i jumpblokken, samt de såkaldte RSX's der gør det muligt at styre programmet fra BASIC. Indtast programmet og kør det. Maskinkodeprogrammet er delt op i 10 programmer, og hvert område bliver en checksum på. Når du har kørt programmet udskrives på skærmen de seks nye kommandoer du råder over. Disse er STILUR, ALARM, STATUS, VISUR, SLETUR og QUITUR. Deres funktion giver sig selv, blot skal du vide at når du vælger STILUR og ALARM, skal tiden indtastes i formatet hrs,mns,sec UDEN kommaer imellem.

Eksempel: Stil uret til tiden 16:45:30.

Tast: STILUR (enter), 164530

Du vil nu se uret tikke afsted i øverste venstre hjørne. □

Morten Brodersen



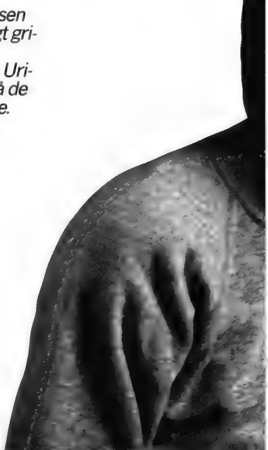

```
AMSTRAD REALTIMEUR, program no. 1104

1000 '
1010 '    Realtimeur  v1.2  Morten Brodersen 1985
1020 '
1030 MEMORY 42850
1040 X=42853
1050 T=0
1060 U=1
1070 '
1080 READ A$
1090 '
1100 WHILE A$="TEST" OR A$="STOP"
1110  READ I
1120  PRINT USING "Omraade ££";U;
1130  PRINT " ";
1140  U=U+1
1150  IF I<>T THEN PRINT " FEJL":STOP
1160  PRINT "Ok..."
1170  IF A$="STOP" THEN GOTO 1270
1180  GOTO 1080
1190 WEND
1200 '
1210 Y=VAL("&"+A$)
1220 POKE X,Y
1230 T=T+Y
1240 X=X+1
1250 GOTO 1080
1260 '
1270 CLS
1280 CALL 42853
1290 LOCATE 1,3
1300 PRINT "Du raader nu over"
1310 PRINT "6 nye kommandoer:"
1320 PRINT
1330 PRINT " |STILUR"
1340 PRINT " |ALARM"
1350 PRINT " |STATUS"
1360 PRINT " |VISUR"
1370 PRINT " |SLETUR"
1380 PRINT " |QUITUR"
1390 PRINT
1400 NEW
1410 '
1420 '  Linierne herfra og ned til linie 370 er omraade 1
1430 '

1440 DATA 21,69,AA,11,7E,A7,01,00,81,CD,19,BD,CD,D7,BC,21
1450 DATA 53,AA,01,75,A9,CD,D1,BC,C9,E5,D5,C5,F5,3A,73,AA
1460 DATA 3D,32,73,AA,FE,00,C2,C6,A7,3E,31,32,73,AA,CD,96
1470 DATA A8,CD,70,AB,3A,72,AA,CB,47,CA,C6,A7,CD,78,BB,22
1480 DATA 63,AA,21,19,AA,CD,E0,A8,26,01,2E,01,CD,75,BB,21
1490 DATA TEST,10492
1500 DATA 5D,AA,CD,ED,A8,2A,63,AA,CD,75,BB,21,1C,AA,CD,E0
1510 DATA A8,3A,6D,AA,3D,32,6D,AA,F1,C1,D1,E1,C9,21,69,AA
1520 DATA CD,DD,BC,C9,3A,72,AA,CB,C7,32,72,AA,C9,3A,72,AA
1530 DATA CB,87,32,72,AA,C9,21,1F,AA,CD,E0,A8,3A,72,AA,CB
1540 DATA 4F,C2,02,A8,21,3A,AA,CD,E0,A8,C3,08,A8,21,4D,AA
1550 DATA TEST,21754
1560 DATA CD,ED,A8,21,44,AA,CD,E0,A8,21,5D,AA,CD,ED,A8,C9
1570 DATA 21,06,AA,CD,E0,A8,21,5D,AA,CD,18,A9,C9,3A,72,AA
1580 DATA CB,8F,32,72,AA,21,D3,A9,CD,E0,A8,CD,18,BB,FE,4E
1590 DATA CA,4A,A8,FE,6E,CA,4A,A8,FE,6A,CA,4E,A8,FE,4A,CA
1600 DATA 4E,A8,C3,30,A8,CD,5A,BB,C9,CD,5A,BB,3E,0A,CD,5A
1610 DATA TEST,33599
1620 DATA BB,3E,0D,CD,5A,BB,21,F1,A9,CD,E0,A8,21,4D,AA,CD
1630 DATA 18,A9,3A,72,AA,CB,CF,32,72,AA,C9,3A,72,AA,CB,4F
1640 DATA C8,21,5D,AA,11,4D,AA,06,06,7E,4F,1A,B9,C0,23,13
1650 DATA 10,F7,21,AC,A9,CD,E0,A8,3A,72,AA,CB,8F,32,72,AA
1660 DATA C9,11,68,AA,21,62,AA,06,04,1A,4F,0C,7E,3C,77,B9
1670 DATA TEST,43072
1680 DATA D0,3E,30,77,2B,1B,10,F1,3A,5D,AA,FE,32,CA,CE,A8
1690 DATA 7E,3C,77,FE,3A,C0,3E,30,77,3A,5D,AA,3C,32,5D,AA
1700 DATA FE,33,C0,3E,30,32,5D,AA,C9,3A,5E,AA,3C,32,5E,AA
1710 DATA FE,34,C0,3E,30,32,5E,AA,C3,BE,A8,7E,FE,24,C8,E5
1720 DATA CD,5A,BB,E1,23,C3,E0,A8,06,03,0E,02,C5,E5,7E,CD
1730 DATA TEST,53025
1740 DATA 5A,BB,E1,C1,23,0D,20,F4,05,CA,0D,A9,E5,C5,3E,3A
1750 DATA CD,5A,BB,C1,E1,C3,EF,A8,3E,0A,CD,5A,BB,3E,0D,CD
1760 DATA 5A,BB,C9,E5,21,57,AA,06,06,C5,CD,18,B0,FE,30,DA
1770 DATA 1F,A9,FE,3A,D2,1F,A9,CD,5A,BB,77,23,C1,10,EA,3A
1780 DATA 59,AA,FE,36,D2,6D,A9,3A,5B,AA,FE,36,D2,6D,A9,3A
1790 DATA TEST,63744
1800 DATA 57,AA,FE,33,D2,6D,A9,FE,32,DA,59,A9,3A,58,AA,FE
1810 DATA 34,D2,6D,A9,D1,01,06,00,21,57,AA,ED,B0,3E,0A,CD
1820 DATA 5A,BB,3E,0D,CD,5A,BB,C9,21,C4,A9,CD,E0,A8,D1,C9
1830 DATA 89,A9,C3,22,A8,C3,D9,A7,C3,E2,A7,C3,EB,A7,C3,15
1840 DATA A8,C3,D2,A7,41,4C,41,52,CD,56,49,53,55,D2,53,4C
1850 DATA TEST,74932
1860 DATA 45,54,55,D2,53,54,41,54,55,D3,53,54,49,4C,55,D2
1870 DATA 51,55,49,54,55,D2,00,0A,0D,3C,3C,3C,3C,20,41,20
1880 DATA 4C,20,41,20,52,20,4D,20,3E,3E,3E,3E,0A,0D,24,0A
1890 DATA 0D,46,65,6A,6C,20,69,20,74,61,6C,0A,0D,24,53,68
1900 DATA 61,6C,20,61,6C,61,72,6D,65,6E,20,73,74,61,72,74
1910 DATA TEST,81058
1920 DATA 65,73,20,28,4A,2F,4E,29,20,3A,20,24,49,6E,64,74
1930 DATA 61,73,74,20,6E,79,20,61,6C,61,72,6D,0A,0D,3A,20
1940 DATA 24,49,6E,64,74,61,73,74,20,6E,79,20,74,69,64,0A
1950 DATA 0D,3A,20,24,02,18,24,03,18,24,53,74,61,74,75,73
1960 DATA 20,6F,76,65,72,20,75,72,65,74,0A,0D,41,6C,61,72
1970 DATA TEST,87064
1980 DATA 6D,20,3A,20,24,53,6C,75,68,68,65,74,0A,0D,24,54
1990 DATA 69,64,20,20,20,3A,20,24,30,30,30,30,30,30,30,30
2000 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30
2010 DATA 35,39,35,39,00,00,00,00,AF,00,00,00,00,01,31,00
2020 DATA STOP,90237
```

Grafisk Stjernekrig

Meget skal der til, før øjnene falder ud, næsen rammer tastaturet, og fingrene krampagtigt griber om joysticket.
Men Andrew Braybrooks seneste kreation, Uridium, sætter virkelig skub i adrenalinen, så de krogende joystickfingre klør efter at arbejde.



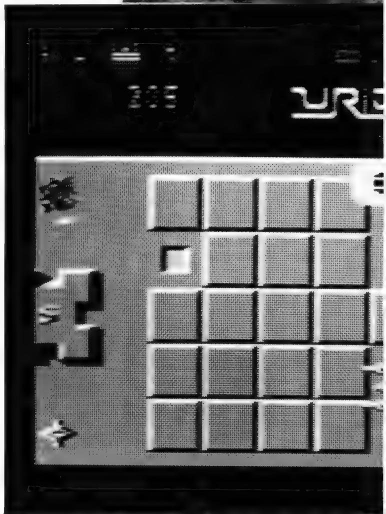
■ Lad os først få lidt forhistorie og baggrund
Et hidtil ukendt solsystem er ustandselig under angreb af fjendtlige "Super-Dreadnoughts" (hvad det end kan være for nogle). De er placeret rundt om hver eneste af de 15 planeter, som er i netop denne sektor af galaksen.
Deres mission er at dræne den mineralholdige overflade for alt hvad den kan give.
Hver eneste af disse "Super Dreadnoughts" udsøger sig et specielt mineral, og omdanner det med sin "Metal-Converter".
Glæd dig, for Andrew Braybrook har ikke ladet fantasien ligge på den lade side, da han skabte sit forsvarsvåben. Du har fået et "Manta Class Space Fighter" (og den ligner virkelig en Manta, se bare forsiden).
Det er en killer der vil noget, og i dine hænder er den ubetinget det kraftigste våben nogensinde set i et rumspil.
Du vil blive transporteret til hver eneste af de 15 planeter, for at destruere disse "Super Dreadnoughts". Så værsgo at kridte laserkanonen og pudse brillerne i en ren leverpostejmad. Du er på vej ud i dit livs opgave.

Et festfyrværkeri af lys og farver

Grafik, pixels og dots. Lydchip, ideer og fantasi. Der er ikke sparet på noget i Uridium. Efter en kort loade-tid, bliver der blændet op for det hidtil flotteste space combat spil, jeg til dato har set. Uridium er uden at overdrive et sandt festfyrværkeri.
Andrew Braybrook har virkelig vredet hver eneste af de grå, for at presse Commodore 64/128 til det yderste.
Ved opstart ser du Uridium's "Hall of Fame". Som rekordindehaver er du ganske enkelt udødelig. Hele vejen igennem spillet blinker dit opnåede antal points, og kort efter kommer dine initialer. Efter Uridium's "Hall of Fame", får du en snert af grafikken i spillet.
En kæmpe lysavis brager spillets navn ud i hovedet på dig, så kommer programmørens navn, og tilsidst highscore-indehaveren.
Jo, al ære og credit til hin lykkelige der magter at bringe sit navn øverst på hit-listen.
Hvis du endnu ikke har startet spillet, vil en demo udspille sig for øjnene af dig.
Du får grafiksplinter i øjnene og kløen i fingrene for at komme i gang. Demoen er næsten bedre end en Cola reklame.

Masser af funktioner

Inden du smider dit gloende joystick i en af portene, var det måske på sin plads med lidt introduktion til de forskellige muligheder der er i dette spil.
Det er som sædvanlig F-tasterne, der gør det ud for switch mellem de forskellige muligheder i spillet. F1=1 giver spille med 1 joystick.
F2=2 spillere om 1 joystick.
F3=2 spillere om 2 joysticks. Alt dette indikeres øverst på skærmen i flot og letforståelig grafik, på en måde jeg endnu ikke har set i noget andet spil.
Derefter åbnes der for en mulighed du heller ikke har haft før. Ved at trykke på F5, vil lyden på spillet stige.
F6 vil bringe den ned igen. Du kan justere lyden fra 15-0. Lad mig allerede nu anbefale at sætte lyden på 10 eller lign. Da lyden absolut er være at få med.
Tilsidst er der endnu et nyt punkt på listen over ideer til kommende spil. Du kan vælge at spille spillet med eller uden farver, dette forekommer mig nu lidt flippet, da man da naturligvis vil have farverne med i dette suveræne spil. Men det er absolut ikke fantasien det skorter på.



Andrew Braybrook – manden bag succesen Uridium.

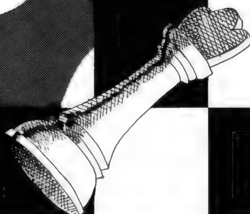
Go for it!
Hjulpet på vej af en interplanetarisk transporter, bliver du bragt ud til kamppladsen. Med en smart saltomortale er du parat. I dit "Manta Class Space Fighter".
Hvis du trykker din "rorpind" fremad, vil din fighter accelere, og meget karakteristisk for spillet, går det meget stærkt.
En modsat manøvre vil bevirke decelleration. Du flyver nu ind over den første af de 15 "Dreadnoughts" med et eneste mål, nemlig at destruere samtlige "Dreadnoughts" i solsystemet. Men du vil snart opdage at du har taget munden meget fuld. En "Dreadnought" er et stort 3D uhyre. Det eneste du kan se af det er overfladen, og den er meget stor.
Spillet foregår på de forskellige "Dreadnought" overflader. Der er både jagerfly, meteorskjolde, miner og mure. Altsammen skal det undgås eller skydes ned. Samtidig skal du kæmpe mod eskadroner af kampfly, og materialiserende varmesøgende miner.
Da flyvende miner har ikke så stor aktionsradius, så de kan udmanøvreres med lidt træning. Du skal hele tiden sørge for at holde dig bag disse eskadroner af fjendtlige jagere. Da de vil være næsten umulige at få bugt med forfra.
Alle eskadronernes ruter og tidspunkt for materialisering er de samme spillet igennem, så med tiden vil det ikke være så svært at komme igennem stage efter stage.
Men lynhurtigt bliver man revet med, og flyver efter disse kampflyvere for at pulverisere dem, og dermed komme endnu en tak op på hitlisten.
Det bliver der imidlertid hurtigt sat en stopper for, da du smadrer dit "Manta Class Space Fighter" mod en af murene på en "Dreadnoughts" overflade.
Når du har smadret alt, eller næsten alt, vil du kunne se en blinkende besked til dig. Der står Land Now! Og det betyder at du har smadret tilstrækkeligt til at komme videre. Men nu bliver jagerflyene lede. Du skal søge længst ned for enden ude mod højre på "Dreadnoughten". Der er dens hoved landingsrampe. Der skal du lande. Igen får du en smag på den fede lyd der igen og igen forbavser mig. Det lyder akkurat som om der bliver slukket for et jetmotor, og billedet bliver "revet" midt over.
Nu er du inde i "Dreadnougthens" inderste. Her ser du en pyramideformet tingest. Den er delt op i 6 etager. På hver etage er to felter. Hvert felt skifter henholdsvis mellem et tal og Quit. Du skal så trykke fire på tallet, og kan nu gå videre til næste etage. Her går det imidlertid endnu stærkere, og ved den 6 etage, går det så stærkt, at det næsten kun er held, hvis du rammer tallet. Oveni alt dette, skal du afslutte seancen inden for et tidsrum af 7 sekunder.
Tallet du sidst opnår, giver dig ekstra bonus, og dermed en chance for at komme på highscore-listen.
Altså sagt på en anden måde: Her gælder det om i bedste Otto Leisner-stil, at opnå det højeste antal point, inden tiden løber ud.
Tiden er angivet øverst i hvert hjørne af pyramiden.
Hvis du ved et uheld skulle ramme Quit efter at have opnået 2700 points, kommer der en optælling af hvor mange eskadroner du har udraderet, og hvor mange enkeltskibe du har plaffet.
Nu kommer nok det lækreste rent grafikmæssigt. Skibet "disentegrerer" sig selv, samtidig med at du flyver over det. Fra højre mod venstre opløser grafikken sig, og dermed den fjendtlige "Dreadnought". Dette er din sidste mulighed for at få ram på tiloversblevne jagere eller andet godt på overfladen af "Dreadnoughten".
Nu har vi faktisk været et level igennem. Og der går nogle rumskibe til, før du når så langt. For hvert level vil sværhedsgraden stige, og antallet af mure og andet ødelæggende ligeså. Men der er ikke andet at gøre end at gå lige på og hårdt. Du skal bare huske at det ikke altid kan betale sig at mase på. Lidt omtankt og taktik er mere på plads i Uridium fra Hewson.
Behøver jeg at nævne at det er det hidtil fedeste spil jeg har prøvet, og det siger ikke så lidt. Prøv selv! □

Sidste nyt!
En time før "deadline" fik vi en pressemeddelelse fra firmaet Hewson, som har lanceret spillet i England. Her fik vi de sidste Galluptal, der viste at Uridium har toppet alle engelske hitlister i år. På een uge blev der solgt flere Uridium end de seks forskellige versioner af Yie Ar Kung Fu, der på ugebasis ligger som en klar nr. 2. □

Henrik Bang

Grafik	*13*
Lyd	*10*
Action	*11*
Fængslende	*10*
Pris/kvalitet	*10*

Skakma



■ Nu har du chancen for at få lidt træning udi skakspillets ædle kunst. For dette program simulerer et af de sværeste slutspil, der findes, nemlig konge imod konge + løber + springer. Det er din opgave at sætte den enlige konge mat i højst 25 træk, og det skal klares på kun 15 minutter.
Der er instruktioner indlagt i spillet. □

Kent Pedersen

PROGRAM: SKAKMAT!

```
 0 POKE 53281,1:REM 93
 1 DIM M(8),S(8),K(8),H(8),L(20)
 2 REM LAVET AF KENT PEDERSEN 14-15/1
   2-85
 4 DATA A,9,B,12,C,15,D,18,E,21,F,24,
   G,27,H,30
 5 GOSUB 8000
 6 PRINT"(CLR,CRSR NED)":POKE 53280,1
 7 PRINT TAB(9)"A  B  C  D  E  F  G
   H"
 10 A$= " ________________________________"
 11 A1$= " ________________________________"
 20 B$=" ████   ████   ████   ████   |(CR
   SR HØJRE14)"
 30 C$=" |   ████   ████   ████   ████ (CR
   SR HØJRE14)"
 40 B1$=" ████   ████   ████   ████  |"
 50 C1$=" |   ████   ████   ████   ████ "
 60 PRINT TAB(7)A$
 70 PRINT TAB(7)B$+B1$
 80 PRINT TAB(7)C$+C1$
 81 PRINT TAB(7)B$+B1$
 82 PRINT TAB(7)C$+C1$
 83 PRINT TAB(7)B$+B1$
 84 PRINT TAB(7)C$+C1$
 85 PRINT TAB(7)B$+B1$
 86 PRINT TAB(7)C$+C1$
 106 PRINT TAB(7)A1$:N%=0
 107 PRINT"(HOME)":PRINT:PRINT:PRINT
   :PRINT
 108 FOR V=8 TO 1 STEP-1
   :PRINT TAB(33)V:PRINT:NEXT V
 110 S$="K":HK$="(RVS ON)K(RVS OFF)"
   :HL$="(RVS ON)L(RVS OFF)"
   :HS$="(RVS ON)S(RVS OFF)"
 120 GOSUB 7000
 130 T$="KA8":BRIK$="K":GOSUB 200
   :GOSUB 4000:GOSUB 6000
 131 T$="KD5":BRIK$="(RVS ON)K(RVS OF
   F)":GOSUB 200:GOSUB 4200
   :GOSUB 6000
 132 T$="LF2":BRIK$="(RVS ON)L(RVS OF
   F)":GOSUB 200:GOSUB 4500
   :GOSUB 6000
 133 T$="SE6":BRIK$="(RVS ON)S(RVS OF
   F)":GOSUB 200:GOSUB 4800
   :GOSUB 6000
 135 L%=0:I%=0:M%=0:P%=0:O%=0:S%=0
 140 PRINT"(HOME)":FOR V=1 TO 23
   :PRINT"(CRSR NED)";:NEXT V
 141 PRINT"(CRSR OP)";TAB(8)"B - BEGY
   ND"
 142 FOR V=1 TO 200:NEXT V
 143 GET Z$:PRINT"(CRSR OP)";TAB(8)" "
 144 FOR V=1 TO 200:NEXT V
 145 IF Z$<>"B"THEN 141
 150 IF N%=1 THEN GOSUB 7200
 155 IF L%=500 THEN 9000
 160 PRINT"(HOME)"
 165 FOR V=1 TO 20:PRINT"(CRSR NED)";
   :NEXT V
 170 I%=I%+1:Q$=STR$(I%)
 172 PRINT TAB(6)"
     ":PRINT
 173 GOTO 9000
 174 PRINT"(CRSR NED)"
 175 TIME$="000000":T$=" "
   :PRINT TAB(7)Q$;". TRØK AF HVID
       (CRSR VENSTRE7)";
 180 INPUT T$:N%=1:GOSUB 7100
   :TIME$="000000"
 182 IF M%>14 THEN 9000
 185 GOSUB 200:GOSUB 270:GOSUB 6000
 190 GOSUB 520:GOTO 150
 200 RESTORE:FOR V=1 TO 8
 210 READ F$,F%
 220 IF F$<>MID$(T$,2,1)THEN 260
 230 X=F%/3-2
 240 Y=VAL(MID$(T$,3,1)):K%=(8-Y)*2+4
 250 Y=9-Y:V=8
 260 NEXT V:RETURN
 270 IF MID$(T$,1,1)="K"THEN 430
 280 IF MID$(T$,1,1)="L"THEN 360
 290 BRIK$="(RVS ON)S(RVS OFF)"
   :FOR V=1 TO 8
 300 IF H(V)<>X+Y/10 THEN 310
 305 A%=100:V=8
 310 NEXT V
 320 IF A%<>100 THEN 900
 330 GOSUB 1000:GOSUB 4800:RETURN
 360 BRIK$="(RVS ON)L(RVS OFF)"
   :FOR V=1 TO 20
 370 IF L(V)<>X+Y/10 THEN 380
 375 A%=100:V=20
 380 NEXT V
 390 IF A%<>100 THEN 900
 400 GOSUB 1000:GOSUB 4500:RETURN
 430 BRIK$="(RVS ON)K(RVS OFF)":B%=0
   :FOR V=1 TO 8
 440 IF K(V)<>X+Y/10 THEN 450
 445 A%=100
 450 IF S(V)<>X+Y/10 THEN 460
 455 B%=100:V=20
 460 NEXT V
 470 IF A%<>100 THEN 900
 480 IF B%=100 THEN 900
 490 GOSUB 1000:GOSUB 4200:RETURN
 520 FOR V=1 TO 8
 530 FOR V1=1 TO 20
 540 IF S(V)=L(V1)THEN S(V)=40
 550 IF V1>8 THEN 580
 560 IF S(V)=K(V1)THEN S(V)=40
 570 IF S(V)=H(V1)THEN S(V)=40
 580 NEXT V1
 590 NEXT V
 640 N=0:FOR V=1 TO 8
 650 IF S(V)=40 THEN 670
 660 N=N+1:M(N)=S(V)
 670 NEXT V
 680 IF N=0 THEN 750
 685 GOSUB 1100
 690 BRIK$="K":F%=(INT(K)+2)*3
 700 K%=INT((K-INT(K))*20+2.1)
 710 X=INT(K+0.1):Y=INT((K-INT(K))*10
   +0.1)
 720 GOSUB 4000:GOSUB 6000:RETURN
 750 FOR V=1 TO 20
 760 IF V4%/3-2+(U4%/2-1)/10<>L(V)THE
   N 770
 765 A%=1000:V=20:GOTO 800
 770 IF V>8 THEN 800
 780 IF V4%/3-2+(U4%/2-1)/10<>H(V)THE
   N 800
 790 A%=1000:V=20
 800 NEXT V
 810 PRINT"(HOME)":FOR V=1 TO 20
   :PRINT"(CRSR NED)";:NEXT V
 820 IF A%=1000 THEN 840
 830 PRINT TAB(8)"(RVS ON)PAT !! - RE
   MIS(RVS OFF)":GOTO 7300
 840 PRINT TAB(8)"(RVS ON)MAT;
```

COMMODORE 64

```
   BRAVO !! DU KLAREDE DEN(RVS OFF)"
   :GOTO 7300
900 PRINT"(HOME)":FOR V=1 TO 20
   :PRINT"(CRSR NED)";:NEXT V
905 IF T$="R"THEN 9000
910 PRINT TAB(8)T$;" = FORBUDT TRØK
   "
920 PRINT:GOTO 175
1000 IF F%=V1%AND K%=U1%THEN 900
1010 IF F%=V2%AND K%=U2%THEN 900
1020 IF F%=V3%AND K%=U3%THEN 900
1030 IF F%=V4%AND K%=U4%THEN 900
1040 RETURN
1100 L%=0:FOR V=1 TO N
1110 IF M(V)=V2%/3-2+(U2%/2-1)/10 TH
   EN 1140
1130 IF M(V)=V3%/3-2+(U3%/2-1)/10 TH
   EN 1150
1132 IF INT((M(V)-INT(M(V)))*20+2.1)
   >U4%AND INT(M(V))>3 THEN 1145
1135 GOTO 1170
1140 L%=500:K=V2%/3-2+(U2%/2-1)/10
   :V=N:GOTO 1170
1145 L%=200:K=M(V):V=N:GOTO 1170
1150 L%=500:K=V3%/3-2+(U3%/2-1)/10
   :V=N
1170 NEXT V
1190 IF L%=500 THEN 1240
1195 IF L%=200 THEN 1240
1200 IF N>1 THEN 1220
1210 K=M(1):GOTO 1240
1220 A%=INT(RND(1)*(N-1)+1.6)
1230 K=M(A%)
1240 RETURN
4000 N=0:FOR I=Y-1 TO Y+1
4010 FOR J=X-1 TO X+1
4020 N=N+1:S(N)=J+I/10
4030 IF I>8 THEN S(N)=40
4040 IF I<1 THEN S(N)=40
4050 IF J>8 THEN S(N)=40
4060 IF J<1 THEN S(N)=40
4070 IF X=J AND Y=I THEN N=N-1
4080 NEXT J
4090 NEXT I:N=0:RETURN
4200 FOR I=Y-1 TO Y+1
4210 FOR J=X-1 TO X+1
4220 N=N+1:K(N)=J+I/10
4230 IF I>8 THEN K(N)=20
4230 IF I>8 THEN K(N)=20
4240 IF I<1 THEN K(N)=20
4250 IF J>8 THEN K(N)=20
4260 IF J<1 THEN K(N)=20
4270 IF X=J AND Y=I THEN N=N-1
4280 NEXT J
4290 NEXT I:N=0:RETURN
4500 J=X:G%=G%+1:E%=0
4510 ON G%GOTO 4520,4530,4540,4550
4520 A%=-1:B%=1:C%=-1:D%=-1:GOTO 4560
4530 A%=-1:B%=1:C%=-1:D%=1:GOTO 4560
4540 A%=1:B%=8:C%=1:D%=1:GOTO 4560
4550 A%=1:B%=8:C%=1:D%=-1
4560 FOR I=Y+A%TO B%STEP C%
4570 J=J+D%:N=N+1
4580 L(N)=J+I/10
4590 IF E%=1 THEN L(N)=30
4600 IF V1%/3-2+(U1%/2-1)/10=J+I/10
   THEN E%=1
4610 IF V3%/3-2+(U3%/2-1)/10=J+I/10
   THEN E%=1
4630 IF I>8 THEN L(N)=30
4640 IF I<1 THEN L(N)=30
4650 IF J>8 THEN L(N)=30
4660 IF J<1 THEN L(N)=30
4670 NEXT I:E%=0:IF G%<4 THEN 4500
4675 FOR V=N+1 TO 20:L(V)=30:NEXT V
4680 N=0:G%=0:RETURN
4800 A%=2:B%=1
4810 FOR Z=1 TO 2
4820 FOR I=Y-A%TO Y+A%STEP A%*2
4830 FOR J=X-B%TO X+B%STEP B%*2
4840 N=N+1:H(N)=J+I/10
4860 IF I>8 THEN H(N)=10
4870 IF I<1 THEN H(N)=10
4880 IF J>8 THEN H(N)=10
4890 IF J<1 THEN H(N)=10
4900 NEXT J
4910 NEXT I
4920 A%=1:B%=2
4930 NEXT Z:N=0:RETURN
6000 IF BRIK$="(RVS ON)K(RVS OFF)"TH
   EN 6040
6010 IF BRIK$="(RVS ON)L(RVS OFF)"TH
   EN 6060
6020 IF BRIK$="(RVS ON)S(RVS OFF)"TH
   EN 6080
6030 IF BRIK$="K"THEN 6100
6040 IF N%=0 THEN 6050
6045 U%=U1%:V%=V1%:GOSUB 6200
6050 U1%=K%:V1%=F%:IF N%=0 THEN 6056
6055 X=V2%/3-2:Y=U2%/2-1:GOSUB 4500
6056 GOTO 6221
6060 IF N%=0 THEN 6070
6065 U%=U2%:V%=V2%:GOSUB 6200
6070 U2%=K%:V2%=F%:GOTO 6221
6080 IF N%=0 THEN 6090
6085 U%=U3%:V%=V3%:GOSUB 6200
6090 U3%=K%:V3%=F%:IF N%=0 THEN 6096
6095 X=V2%/3-2:Y=U2%/2-1:GOSUB 4500
6096 GOTO 6221
6100 IF N%=0 THEN 6110
6105 U%=U4%:V%=V4%:GOSUB 6200
6110 U4%=K%:V4%=F%:GOTO 6221
6200 E%=0:IF V%/2<>INT(V%/2)THEN E%=
   E%+1
6201 IF U%/4=INT(U%/4)THEN E%=E%+1
6202 FELT$=" ":IF E%/2=INT(E%/2)THEN
   FELT$="■"
6210 PRINT"(HOME)":FOR V=1 TO U%
   :PRINT"(CRSR NED)";:NEXT V
6220 PRINT TAB(V%)FELT$
6221 PRINT"(HOME)"
6222 FOR V=1 TO K%:PRINT"(CRSR NED)";
   :NEXT V
6223 PRINT TAB(F%)BRIK$
6230 RETURN
7000 F$="┌─╥ID┌─┐"
7005 A$="|  ──   |"
7010 B$="|00|00 |"
7020 C$="────────"
7030 D$="(CRSR VENSTRE7,CRSR NED)"
7040 E$=F$+D$+A$+D$+B$+D$+C$+D$
7050 PRINT"(HOME,CRSR NED4)";E$;
   "(CRSR NED9)";E$:RETURN
7100 A$=TIME$
7110 M%=M%+VAL(MID$(A$,3,2))
7120 O%=O%+VAL(MID$(A$,5,2))
7125 IF O%<60 THEN 7130
7126 O%=O%-60:M%=M%+1
7130 A$=MID$(STR$(M%),2)
7140 B$=MID$(STR$(O%),2)
7150 IF M%<10 THEN A$="0"+A$
7160 IF O%<10 THEN B$="0"+B$
7170 PRINT"(HOME,CRSR NED19)";
   TAB(1)A$;TAB(4)B$
7180 RETURN
7200 A$=TIME$
7210 P%=P%+VAL(MID$(A$,3,2))
7220 S%=S%+VAL(MID$(A$,5,2))
7225 IF S%<60 THEN 7230
7226 S%=S%-60:P%=P%+1
7230 A$=MID$(STR$(P%),2)
7240 B$=MID$(STR$(S%),2)
7250 IF P%<10 THEN A$="0"+A$
7260 IF S%<10 THEN B$="0"+B$
7270 PRINT"(HOME,CRSR NED6)";
   TAB(1)A$;TAB(4)B$
7280 RETURN
7300 PRINT:PRINT TAB(8)"VIL DU PRØVE
    IGEN       ";
7310 INPUT T$:IF T$="J"THEN 6
7350 PRINT"(CLR,CRSR NED3)SAA KAN JE
   G IKKE HJØLPE DIG MERE !":PRINT
7360 POKE 53281,6:END
8000 PRINT"(CLR)"
8001 PRINT "(RVS ON,SPACE13)SKAK-PRO
   GRAM                    ";
8007 PRINT
8020 PRINT"DU SKAL NU PRØVE !!"
8040 PRINT"_______________     __________
   ___________________";
8050 PRINT"| SORT KONGE | (RVS ON)MOD(
   RVS OFF,SPACE)| HVID/KONGE |HEST |LØ
   BER |";
8060 PRINT"‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾     ‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾
   ‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾";
8070 PRINT"DET KAN LADE SIG GØRE,
    MEN :":PRINT
8080 PRINT"1) DU HAR KUN 15 MINUTTER
    (MERE=TAB)"
8090 PRINT"2) DU MAA KUN GØRE 25 TRØ
   K (FLERE=REMIS)"
8100 PRINT"NOTATION : VANDRET A B C
   D E F G H"
8110 PRINT"█████████ : LODRET  1 2 3
   4 5 6 7 8"
8115 PRINT
8120 PRINT"(RVS ON)K(RVS OFF)ONGE,
   (RVS ON)L(RVS OFF)ØBER OG (RVS O
   N)S(RVS OFF)PRINGER":PRINT
8130 PRINT"F.EKS. 'SA6+'=SPRINGER TI
   L A6 MED SKAK"
8140 PRINT"                (+ BEHØVES
   DOG IKKE)":PRINT
8150 PRINT"DU KAN FAA REMIS VED AT T
   ASTE 'R'":PRINT
8160 INPUT"ER DU KLAR (J/N)";T$
8170 IF T$<>"J"THEN 8000
8180 RETURN
9000 PRINT"(HOME)":FOR V=1 TO 20
   :PRINT"(CRSR NED)";:NEXT V
9005 IF L%=500 THEN 9070
9010 IF T$="R"THEN 9040
9020 IF I%>25 THEN 9050
9030 IF M%>14 THEN 9060
9035 GOTO 174
9040 PRINT TAB(8)"(RVS ON)BEDRE HELD
    NØSTE GANG!":GOTO 7300
9050 PRINT TAB(8)"(RVS ON)REMIS! FOR
    MANGE TRØK(RVS OFF)":GOTO 7300
9060 PRINT TAB(8)"(RVS ON)DU HAR TAB
   T PAA TID(RVS OFF)":GOTO 7300
9070 PRINT TAB(8)"(RVS ON)TEKNISK RE
   MIS !!      (RVS OFF)":GOTO 7300
```

SOFT HITS

"SOFT Special" har i denne måned rørt en lækker liste sammen over de bedste 25 topseller-games på det danske softwaremarked. Med hjælp fra de to store softwareimportører Quicksoft og PCS, har vi taget pulsen på spilmøllen, der drejer på højeste oktantal.

■ Øverst ligger Rambo og får sig en gang nærkamp med Yie Ar Kung Fu. De to dyster nemlig om førstepladsen, som Rambo knebent holder.

Commodore is still going strong. Sådan lyder en rapport fra spilmarkedet idag, hvor den populære Commodore 64 stadig holder skansen som den maskine, der bliver solgt absolut flest spil til. Indenfor C64-gruppen er det, som på den store liste, Rambo og Yie Ar Kung Fu, der kæmper en gang Winter Games om de tre øverste pladser. Et spil som Uridium er imidlertid allerede pænt på vej op, og det er jo til at forstå. – ikk'?

Amstrad-folk har også god grund til glæde. Der kommer flere og flere nye spil til netop deres maskiner, så hold bare båndstationen varm. Øverst ligger bestsellerskakspillet Colossus Chess 4 fra CDS. "SOFT Special" har for et par numre siden testet spillet til C64, men nu er det her altså i en Arnold-udgave og med endnu større succes. Rambo, på andenpladsen, har ikke formået at sætte skakspillet mat, og Yie Ar Kung Fu er knapt nok kung fu til Amstrad. I hvert fald kan det hverken slå Rambo eller en god omgang skak af pinden.

En lille Spectrum-liste er det også blevet til. Her er Winter Games stadig "hot" med en flot førsteplacering, og både Rambo og Commando løber om kap på plads 2 og 3. Ellers bør nok især Zoids fra Martech (dem med dejlige Samantha) nævnes.

Rambo ligger som den suveræne vinder i denne omgang – men hvem tager kanonen fra ham næste gang?

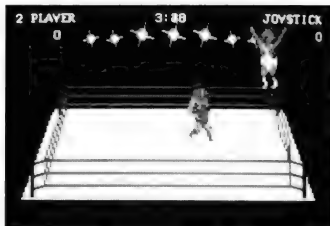


Og så til månedens store "surprise": Ja, venner, C16 er med her! Selvom denne maskine officielt er udgået, viser statistikkerne alligevel at der sælges endnu flere C16-spil end spil til Spectrum.. Det er faktisk ganske godt skuldret af 64'erens lillebror, familiens "sorte får".

Også i England er der kog i gryden. Den officielle Gallup-hitliste afslører sællerter som Yie Ar Kung Fu, Kung Fu Master og Rock "N" Wrestle på de pæneste placeringer. En voldelig omgang englændere? Vi tænker vort, men forstår dem godt, ifølge Computer & Video Games.

Det var så det. Vær beredt til næste nummer, hvor vi afslører de nye tal. Til den tid vil vi også have små pile på, så de nye placeringer kan ses i forhold til denne måneds. Hold øje med det næste "SOFT Special" før bladhandleren sælger det sidste...□

Rasmus K. Kristiansen



Længere nede af rangstigen kommer de op – her Rock 'n' Wrestle, Commando og Revs.





TOP 25 – de bedstsælgende spil i Danmark netop nu

1	RAMBO	Ocean
2	YIE AR KUNG FU	Imagine
3	WINTER GAMES	Epyx/US Gold
4	COLOSSUS 4 CHESS	CDS
5	ROCK 'N' WRESTLE	Melbourne House
6	THEY SOLD A MILLION	Hit Squad
7	COMMANDO	Elite Systems
8	ZOIDS	Martech
9	SUMMER GAMES II	Epyx/US Gold
10	LORDS OF THE RINGS	Melbourne House
11	URIDIUM	Hewson
12	ELITE	Firebird
13	MERCENARY	Novagen
14	GYROSCOPE	Melbourne House
15	REVS	Firebird
16	BACK TO THE FUTURE	Electric Dreams
17	HARD BALL	Accolade
18	KUNG FU MASTER	Dataeast/US Gold
19	ZORRO	Datasoft/US Gold
20	FIGHT NIGHT	Sydney/US Gold
21	DESERT FOX	Sydney/US Gold
22	TAU CETI	CRL
23	DRAGONSKULLE	Ultimate
24	ALTERNATE REALITY: THE CITY	Datasoft/US Gold
25	DALEY THOMPSONS SUPERTEST	Ocean

COMMODORE 64 TOP TI:

1	RAMBO	Ocean
2	YIE AR KUNG FU	Imagine
3	WINTER GAMES	Epyx/US Gold
4	COMMANDO	Elite Systems
5	MERCENARY	Novagen
6	ELITE	Firebird
7	THEY SOLD A MILLION	Hit Squad
8	REVS	Firebird
9	URIDIUM	Hewson
10	ROCK 'N' WRESTLE	Melbourne House

AMSTRAD TOP 10:

1	COLOSSUS 4 CHESS	CDS
2	RAMBO	Ocean
3	YIE AR KUNG FU	Imagine
4	THEY SOLD A MILLION	Hit Squad
5	TAU CETI	CRL
6	LORDS OF THE RINGS	Melbourne House
7	GYROSCOPE	Melbourne House
8	ZORRO	Data/US Gold
9	3D GRAND PRIX	Amsoft
10	SKYFOX	Ariolasoft

SPECTRUM TOP 5:

1	WINTER GAMES	Epyx/US Gold
2	RAMBO	Ocean
3	COMMANDO	Elite Systems
4	LORDS OF THE RINGS	Melbourne House
5	ZOIDS	Martech

ENGLAND TOP 10:

1	YIE AR KUNG FU	Imagine
2	KUNG FU MASTER	Dataeast/US Gold
3	ROCK 'N' WRESTLE	Melbourne House
4	WINTER GAMES	Epyx/US Gold
5	FORMULA ONE SIMULATOR	Mastertronic
6	ELITE	Firebird
7	COMMANDO	Elite Systems
8	BMX RACERS	Mastertronic
9	HYPERSPORTS	Imagine
10	ACTION BIKER	Mastertronic

C16/PLUS 4 TOP 5:

1	COMMANDO	Elite Systems
2	FORMULA ONE SIMULATOR	Mastertronic
3	MONKEY MAGIC	Solar Software
4	DALEY THOMPSONS STA-REVENTS	Ocean
5	WINTER OLYMPICS	Tynesoft

LONDON REPORT

Lyder "Computer Rentals Ltd." ikke som et yderst stilfuldt og endog klassisk navn til et software-udviklingsfirma? – Vent med svaret, til du har lært firmaet at kende. Kirkegård besøgte dem . . .

■ Computer Rentals Limited er bedre kendt under navnet CRL. Den forkortelse er de nemlig begyndt at bruge, fordi folk ikke helt syntes, det meget konservative engelske navn passede helt godt på firmaet. For er der noget, de ikke er hos CRL, er det normale. Med spil som Rocky Horror Show, Glider Pilot, Blade Runner, Tau Ceti og mange flere, har CRL sikret sig et navn som en af de stærkest lysende stjerne på den engelske softwarehimmel.

Lærer du dem at kende, finder du ud af, at CRL er crazykomik og sort humor på slap line, iblandet en god portion Monthy Phyton-agtig galskab.

Fordrev rotterne fra det gamle pakhus

Jeg er kommet vel indenfor hos CRL i London-bydelen Stratford, 10 kilometer øst for centrum. Hovedkvarteret er et gammelt pakhus i det tidligere industrikvarter, men trods et skummelt ydre er det lækkert istandsat og dekoreret af chefen Clement Chambers.

– Jeg har smag for hurtige biler, damer og indretningen af et lækkert hus, siger han selv.

Senere fortæller han mig, at de nærmest måtte fordrive rotterne een efter een fra det nedlagte pakhus.

– Da vi skulle flytte ind, var der lidt problemer med husdyrene. De ville ikke rigtig ud.

Men væk er rotterne idag og det eneste levn er navnet på programmørteamets lokaler. De kaldes i daglig tale for "rottehullerne", og over døren til et af programudviklernes mødelokaler hænger navnet Rottereden. Sigende?

Øl på bordet

I nabolokalet, Ian Ellerys kontor, får vi en stille sludder over en bataljon grønne flasker. Ian er Creative Director, eller ide-mand, som vi ville sige på det hjemlige modersmål. Det er ham, der får ideerne til mange af de nye spil, og det er ham, der tilrettelægger udformningen af bl.a. grafik.

– Jeg er grafisk designer, siger han.

– En af de fyre, der altid sprudler og bobler over med nye ideer og vilde forslag. Det er mig.

Et af Ians egne projekter var Tau Ceti, som han var hjemen bag. Det var også ham, der koordinerede programmørholdet med Peter Cooke i spidsen, og så udviklede han "forøvrigt" også lige grafikplanerne til Glider Pilot og The Rocky Horror Show.

– Jo, der skal altid ske noget omkring mig. Så på en måde kan man jo godt sige, at jeg passer fortrinligt her til firmaet.

Gang i CRL-gaden

At der altid sker noget omkring CRL er sandt. Siden firmaet startede på et køkkenbord i 1982 (Clement og hans bror sad og sendte hjemmelavede spil ud på postordre), har der været gang i den. Computer Rentals Limited har bevæget sig opad i salgstal måned for måned, og i dag er over 20 mennesker fastansatte. Syv af disse er programmører, men CRL bruger fortrinsvis free-lance programmører. Tæller man dem med, runder selskabets ansatte de 40 stykker. Det gør, at koncernen – som også producerer software under 2 andre navne – hver måned kan spytte mellem fire og seks helt nye spil ud.

Det store boom kom i begyndelsen af 1983. Indtil da havde CRL kun lavet spil til ZX81 og Spectrum, men da de første Commodore-spil slog an, satsede ledelsen på kvalitet og begyndte at "købe" unge talenter.

Hvad der foregik, var reelt headhunting af unge programmør-talenter fra de andre software-producenter.

I dag er CRL større end nogen sinde før. De 40 mennesker på lønningslisten yder deres og er med til, at CRL på meget kort tid er kommet med på listen over Englands 10 største og mest succesrige spil-udgivere.

Kvalitetssoftware

Trods det store antal nye spil, 4-6 om måneden, vil CRL hellere satse på kvalitet end kvantitet. Sådan siger i hvert fald firmaets 22-årige direktør, Clement Chambergs, men andre i branchen siger anderledes.

– CRL er et firma, for hvem det gælder om at spytte flest mulige spil på markedet i løbet af mindst mulig tid, siger en tidligere ansat.

Og et computerblad i England supplerer:

– Det er sjovt, som det svinger med kvaliteten i CRL's spil. Nogle gange kommer de med geniale guldkorn, mens andre af deres titler kan være det rene juks.

En software-anmelder her på "Soft special" udtrykker sig endda direkte negativt om CRL: – Jeg hader alt, hvad

LONDON REPORT

ham Pete Cooke har lavet. Pete Cooke er en af CRL's fastansatte programmør-talenter. Han siger til sit forsvar, at det ikke alt sammen kan være lige godt, og at ideerne forøvrigt ofte er andre folks. Han laver bare koden til spillene. Hvortil Clement supplerer: – Vi har et andet mærke, der specialiserer sig billig, andenrangs software.

Alfa-Amiga

CRL's billig-spil markedsføres under navnet Alfa-Amiga. De konkurrerer direkte med spil fra firmaer som Mastertronic, Firebird, Budgie, Rabbit, Bug Byte og Blu Ribbon. Altsammen spil til en pris på typisk 39.95 kr. kassettespil. Det er spil, CRL helst ikke vil lægge navn til. Men som ethvert andet engelsk softwarehus med respekt for sig selv laver de dem. Det kræver markedet simpelt hen. Eller som Ian Ellery siger:

– Et eller andet skal der jo gøres ved de spil, der ikke er gode nok til at blive markedsført under navnet CRL.

Alfa-Amiga laver billige spil til C16, Plus/4, C64, C128 og VIC20. Altså hele Commodore-serien. Spil til Spectrum og Amstrad er under forberedelse.

Nu Wave

Seneste skud på stammen i CRL-bunkeren hedder Nu Wave (og udtales som New Wave). Det er en afdeling, der kører som selvstændig firma, og det helt bizart. Nu Wave er helt igennem mærkværdig og underlig, hvilket jeg fik den første mistanke om, da jeg så det visitkort, manager Greg Duffield stak mig. Det var næsten trekantet!

At Nu Wave vil være anderledes, skriver de selv i en omtale af firmaet.

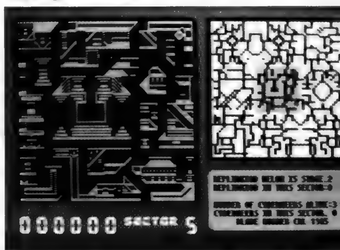
– Vi er til for de folk, der er blevet trætte af de almindelige arcade-spil eller søvndyssende adventures, står der skrevet.

– Når folk ser navnet Nu Wave, skal de kunne være sikre på, at her står noget helt nyt, der aldrig er lavet noget lignende af tidligere. Et alternativ, som Greg Duffield, underfirmaets leder, sagde til mig.

Indtil videre har Nu Wave kun lavet et program, kaldet "iD" til Spectrum. Her gælder det om at lære at kende computerens sjæl(?!), for derigennem at forstå meningen med universet og redde det fra af-



Et lille udsnit af hylderne hos CRL, hvor softwaren bruge som vægdekoration.



Et af CRL's spil, bygget over film, er bl.a. Blade Runne

LONDON REPORT



Clement Chambers, CRL direktør: – Vi kan li' at lave spil der bare er helt anderledes.

grund. Computerens sjæl er en underlig fisk, der er svær at kredse ind på, men når du kommunikerer med den, lærer du mangt og meget (lover Greg mig med svømmende øjne). Er spillet Nu Wave's svar på Little Computer People?

Ungt firma

Uanset de to ny labels og spillene, er det stadig CRL Software der er grundstammen i den hastigt voksende softwarevirksomhed. Møllen kører, og som drivkraft sidder et team med en gennemsnitsalder, der knap nok runder de 20.

– Ja, du må godt skrive, at CRL er et ungt firma, får jeg at vide af Clement, der er direktør og selv har 22 somre på bagen.

Den ældste i firmaet er 26, den yngste 16. Men sådan skal det også være i et firma, der ser Firebird som sin værste konkurrent. Firebird har nemlig også en ung stab, og de er kendt for at headhunte de bedste af CRL's folk. Bl.a. Pete Fountain, der plejer Firebirds danske interesser. Ian Ellery fortæller, at den energiske CRL-stemning er med til at hæve standarden i spillene:

– De er alle sammen originale og meget forskellige. Vi lægger vægt på ikke at kopiere en andens spil-idé og det er derfor, CRL aldrig vil lancerer spil som Commando 2, Pacman IV eller endnu et af de dødssyge hoppe-spil.

Skøre CRL

Den unge stemning går igen i hele CRL's stil. Instruktionerne til C64-spillet "Space Doubt" er f.eks. udformet som et helt lille tegneseriehæfte. Det fik ledelsen meget grin ud af, og i dag kører spillet som en forsat tegneserie i det engelske softwareblad "Computer Gamer".

– Normalt plejer softwarefirmaer at tage en populær film, eller tegneseriefigur og bygge et spil over temaet. Men vi er ikke normale. Her er det nemlig gået lige omvendt – tegneserien er bygget over spillet, lavet lige efter. Sådan sagde Greg Duffield og viste tænder i et bredt smil.

Også med spil som Rocky Horror Show og Juggernaut viser CRL, at de ikke er ligesom de andre.

Selvom Rocky Horror Show er bygget over en film, er det ikke en helt normal lille strimmel af den slags, de viser i den lokale Kino en søndag eftermiddag. Filmen har nærmest kult-agtig status i England, og spillet er også lidt småskørt. Spil det, og du vil møde underlige typer, der siger underlige ting til dig i et meget, meget underligt hus.

I både Rocky Horror Show og Juggernaut ligger en plakat og et klistermærke udover spil, instruktioner og omslag. Juggernaut er også et spil, der adskiller sig fra mængden. Det er nemlig verdens første lastbil-simulator. Ikke fly-simulator, nej en rigtig truck-driver simulator istedet. Så fat rattet, kommende Rubber Duck. Og 7-3 på kanal 19. . .

Danmark stort marked

Hos CRL er man vilde med Danish Dynamite. en stor del af firmaets eksportordrer sendes til Danmark, der er det land, hvor Commodore har solgt flest computere pr. indbygger overhovedet.

– Det er klart, vi sælger mange Commodore-spil til Danmark. Men også med Amstrad går det helt forrygende. Tim Vernon er CRL's eksportchef og ser til, at salgsfremstød i Danmark og andre europæiske lande går, som de skal.

– Danmark er et vidunderligt lille land, siger han.

60% af CRL's spil sælges i England, og de resterende 40% på det europæiske kontinent. Hvor stor en del af de 40%, Danmark tegner sig for, vil CRL ikke ud med.

– Men I klarer den pænt, siger de i hovedkvarteret i London. Måske er det en opfordring til os om at stramme os lidt mere an. Hvem ved, måske kan Danmark blive marked nummer uno for CRL. Men det er op til dig. Så fat læderet og se efter navnet CRL, næste gang du shopper efter noget nyt at fylde i datasetten eller din 1541.

Stilen er crazy. Navnet er CRL. Og så er det helt anderledes end hvad du ellers er vant til.□

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Dansk BBC'er

■ Er man ejer af en BBC hvori der er installeret en dansk karakter-ROM, kender man sikkert det problem, at capslock ikke fungerer på æ, ø og å. Dette lille maskinkode program retter den fejl.

Maskinkoden ligger i adresserne $CD0 til $CFF (page 13), hvor de faste brugerdefinerbare tegnligger. Det slettes derfor ikke ved BREAK. Dette gøres med CALL $CD0.

Hvis man ønsker det, kan man flytte koden. Det gøres ved at ændre linie 20. Som programmet er lavet her, optager det de brugerdefinerbare tegn CHR$(154) til CHR$(159).

Programmet fungerer desuden sammen med tekstbehandlingsprogrammet VIEW, men det vil ikke køre sammen med en eventuel second processor. Programmet vil muligvis ikke køre med ældre OS-systemer. □

Morten Kamp

```
>L.
   10 MODE4
   20 M%=&CD0:REM ADR. FOR MASKINKODE
   30 FORI%=0TO3STEP3
   40   P%=M%
   50
   60   [
   70   OPT I%
   80   LDA#K%AND&FF:STA&22A
   90   LDA#K%DIV&100:STA&22B
  100   RTS
  110   .K%
  120   PHP:STAst
  130   TXA:CMP#0:BNE U1
  140   LDA&25A:CMP#&20:BNE U1
  150   LDAst:AND#&DF
  160   CMP#91:BMI U1
  170   CMP#94:BMI U2
  180   .U1
  190   LDAst
  200   .U2
  210   PLP:JMP&E4B3
  220   .st:EQUB 0
  230   ]
  240
  250   NEXT
  260 CALLM%
  270 END
```

KVINDER I KØLLEKAMP

C-64



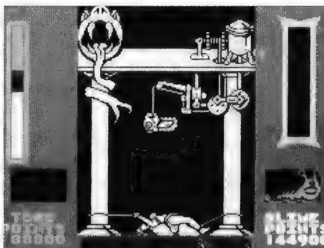
■ Op igennem historien lige fra antikkens Grækenland til nutidens Europa, har opfattelsen af det kvindelige køn altid været forbundet med en vis grad af feminitet.
Derfor er det ikke mærkeligt at myterne omkring de legendariske Amazonkvinder har været talrige. Store maskuline kvinder, der fordrev alle mænd, og valgte at leve alene i skoven. Myten er nu igen taget op i spillet **Amazon Women,** og udgangspunktet er denne gang, at amazonkvinderne var lige så primitive som de var maskuline. I **Amazon Women** spiller du en af disse urskovens kvinder, der med store massive køller, aggressivt kæmper mod andre tilsvarende amazonkvinder. Kampen er ikke specielt avanceret, idet du kun kan løfte køllen, og slå ned eller stikke fremad med den. Dine pelsklædte modstandere yder fra starten ikke meget modstand, men efter du har nedlagt et par stykker, vågner de op til dåd.
En gang imellem kommer de løsgående pile flyvende gennem luften, og du skal da forsøge at hoppe over eller dukke dig.
Øverst på skærmen ses på radaragtig vis landskabet fra siden, både hvad der kommer længere fremme, samt det du allerede har passeret. På denne måde biver du advaret i tide, ved fremkomsten af pile og andet dødeligt grafik.
Amazon Women byder på særpræget flot grafik, især selve bevægelsen af krigerkvinderne forekommer flydende.
Lyden kommer desværre slet ikke op på samme niveau, og handlingen tilsyneladende heller ikke. Man bliver forholdsvis hurtigt træt af at kæmpe mod amazonkvinderne, da spillet teknisk set, ikke indeholder mange forskellige kampvariationer. Dertil kommer, at spillet godt kan synes lidt sløvt. Sagt på en anden måde, sidder du regulært og keder dig.□


Claus

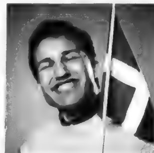
Grafik	11
Lyd	7
Action	7
Fængslende	gaab
Pris/kvalitet	?

SKILDPADDE I RUMMET

SPEC



■ Drømmespillet er kommet! Det er OCEAN, der står bag, og denne gang er de sluppet nogenlunde heldigt fra forsøget. **Cosmic Wartoad** kan nemlig med lidt god vilje kaldes et topstil.
Hvad er en **Cosmic Wartoad** så? Navnet står for en komisk krigsskildpadde, og sådan en rigtig stor, grøn fyr kan du selv få lov at være i spillet af samme navn. Her gælder det om at bekæmpe dejlige monstertyper i rummet, og blandt dem finder vi Slime Master, en ret ulækker type, der skyder med slimklatter og er dødsensfarlig blot ved berøring.
Knap så slemme er The Sludge Slug, en samling typiske Space Invaders, der skyder med fugleklatter(!). Men de er skrappe nok, lidt hen ad Frenzy Flies, og en bataljon Galaxians, der flyver i formationer.
Sløve skildpaddetyper får ihvertfald her en chance for at bevise, at også de kan du' til lidt, når det gælder krig i rummet. Klassiske rumspil er nemlig samlet her med det altoverskyggende tema "skyd først, spørg bagefter".
Trods det noget mærkværdige tema (rumskildpadder? det er da ret normalt, red.) og dig som en stor flot skidpaddefar, er **Cosmic Wartoads** en samling typiske rumspil kædet sammen til een vælling.
Men Ocean har gjort det godt, og resultatet er et nydeligt Spectrum-spil med god grafik og underholdende action. Næsten en klassiker inden for traditionelle rumspil a la Space Invaders og Galaxians.□


Rasmus

Grafik	10
Lyd	9
Spænding	10
Action	10
Pris/kvalitet	10

PARADIS FOR FART-BØLLER

■ Hvis du ikke er fyldt 18 endnu, eller hvis du er utilfreds over de nedsatte fartgrænser, er der med **Elektraglide** kommet et spil lige for dig.
Uden at udsætte dine omgivelser for unødig fare, kan du slippe alle tøjler løs på vej ind i English Software's flotte grafiske 3-D landskaber.
Her gælder ingen fartgrænser, og du er ikke ansvarlig for andre end dig selv. Men hvis du har i sinde at nå langt, er en vis behændighed påkrævet.
I **Elektraglide** skal du hele tiden forsøge at undgå forskellige faretruende forhindringer. Forhindringerne består bl.a. af store 3-D bolde (hvem har iøvrigt hørt om racerbolde?), der fra horisonten kommer langsomt hoppende frem imod dig. Du skal nu forsøge at undvige, ved at afpasse din hastighed sådan, at de hopper over dig. Hvis dette ikke lykkedes dig, og din bil rammes af bolden, bliver du brat standset, og mister mange værdifulde sekunder. Men der findes mange andre forhindringer i **Elektraglide.**
Store søjler tvinger dig ofte ud i den ene vejside, og flere søjler på en gang tvinger dig til at zig-zagge frem og tilbage.
Af andre forhindringer der kan nævnes, er der forvirrende 5-kanter, der kommer flyvende lige imod dig. For at undgå 5-kanterne, skal du igen søge at undvige ved at placere dig i den rigtige vejbane. Især i sving kan det være svært at undvige pludseligt opståede forhindringer, da disse ikke er synlige før i sidste øjeblik.
En gang imellem flyver der et stort jetfly hen over dig, dette vil slå ned på forhindringerne, og forlænge dit farefulde liv en stund.
Hvis det lykkes dig at overvinde alle forhindringerne inden for en vis tidsgrænse, kører du ind på næste level, hvor forhindringerne er en grad sværere.
Elektraglide indeholder 3 forskellige baner, hver især formet som omridset af henholdsvis England, Amerika og Australien.



Endvidere kan der vælges hvor følsom styringen skal være, hvilket er en god ide, da langt fra alle joysticks har en fælles standard på dette punkt.
Elektraglide er et virkelig flot grafisk racerspil, med en fantastisk flydende grafik. Dog mangler der en ting, nemlig andre biler på kørebanen. Godt nok er flyvende kugler, søjler og 5-kanter nytænkning, men specielt fængslende gør de ikke spillet. Men Elektraglide er langt fra noget underlødigt racerspil, der er i tidens løb set mange der var dårligere.□

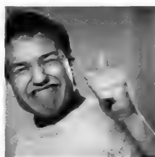


Claus

Grafik	10-11
Lyd	7
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8

COMPUTERTIVOLI

■ Har du været i et engelsk tivoli, ved du, at en "Roller Coaster" svarer til den store rutchebane på Bakken. Nu har Elite Systems (drengene bag Commando og Bomb Jack) lavet **Roller Coaster** til din computer, og her er noget for dem, der vil på Bakken eller i Tivoli året rundt. Du skal nemlig blot loade spillet ind, så ligger der en stor forlystelsespark foran dine fødder, klar til at blive indtaget.
Du er en lille forlystelsessyg mand med en rigtig Mexico-size sombreo stukket ned over ørerne. Dit job er at samle de pengesække sammen, en eller anden skødesløst har "glemt" på strategiske steder i det store tivoli-land. Mens du gør det, prøver du de forskellige ting i tivoliet, og skal undgå mange forhindringer.
Der er god musik i **Roller Coaster,** og det gælder om ikke at have for sarte nerver, for nogle af de mere bizarre "forlystelser" i tivoli kan godt være skrappe. Lydeffekterne er også gode, og grafikken helt pæn.
Det er så som så med originaliteten i Elites seneste spil. Ideen med at hoppe rundt og samle ting sammen på forskellige skærme er nemlig langtfra ny længere.
At sige, Elite her har kogt suppe på gamle ben, ville være ukorrekt. Spiltypen er set før, men kombineret med gode effekter og lækker grafik bliver det morsomt at spille. **Roller Coaster** har nemlig det pift, der gør dig helt hooked natten igennem. Du skal "bare lige prøve een gang til. . ."□



Rasmus

Grafik	9
Lyd	10
Spænding	9
Action	9
Pris/kvalitet	9

LOOK HERE KIDS!

■ Nu er der endelig kommet et let adventure spil til Commodre 64.
Selvom dette spil bærer mærket "Kids", skal du absolut ikke tro, at det er let. Hvorfor skal du så ikke det? Simpelt: Spillet er engelsk, og som du sikkert ved, taler man engelsk i England. Derfor vil du alligevel komme på en "lille" prøve i dine engelskkundskaber.
Mickey's Space Adventure – er som navnet siger – et adventure spil, og eventyret foregår selvfølgelig i det store univers.
For nu at starte fra begyndelsen, så sker der det, at Mickey og Pluto går tur, da der pludselig lander et rumskib på jorden.
Det er så din opgave at finde dette rumskib, og finde ud af, hvordan du betjener det!
Når du har fundet skibet, og fundet ud af, hvorledes det nu fungerer, så begynder eventyret.
Først læser du en historie, som computeren i rumskibet skriver på din skærm. Her fortæller computeren, at rumskibet har været på vej til jorden i 74 år, fordi en tyv havde stjålet et hukommelseskrystal fra planeten Oron i Centauris. Denne infame tyv har så spredt dette krystal i ni dele, hvor hver del, ligger på

LOOK HERE KIDS!

MICKEY AND PLUTO ARE ON A COUNTRY ROAD THAT SEEMS TO GO ON AND ON FOREVER THROUGH THE HILLS. THEY DECIDE NOT TO GO FURTHER EAST.

en planet i vort solsystem. Nu beder computeren så Mickey Mouse (dig!), om at finde krystallet igen. For hvis det ikke findes, vil planeten ikke have nogen historie. En meget sørgelig start ikke? Nå! Du bliver naturligvis grebet af medynk, (du er jo Walt Disney helten), og begynder den farefulde færd, på jagt efter de ni krystaldele. Du starter nede på Jorden, og efter at have undersøgt dit hus, skrevet et brev (eller blot kravlet rundt i træer), vil du have fundet krystallet på Jorden, og skal nu rejse ud i verdensrummet – for at redde Orons fortid. Undervejs møder du naturligvis masser af farer, og nogle af disse er f.eks.: Vulkaner, der næsten går i udbrud (på Venus). Tuneller der er ved at bryde sammen, og at ilten i din rumdragt er ved at slippe op. Joh! Der er nok at tage fat på, og så i flotte skærmbilleder i bedste Walt Disney stil. Mickey og Pluto ligner iøvrigt sig selv. !

Indledningen fortalte at det var et spil mærket "KIDS". Det bærer det også tydeligt præg af, da du kun kan vælge mellem et vist antal ord af gangen, og deraf nogle faste så som: GO, READ, RUN, LOOK, GET, LEAVE og efter (med cursortasterne og return) at have valgt det du vil bruge, kan du så vælge mellem f.eks.: HOUSE, LETTER, SPACESVIT, WEST, EAST, NORTH, SPACESHIP etc.

Hvis du for eksempel prøver at gøre noget umuligt (spise et brev = EAT LETTER), vil computeren svare, "IT DOESN'T MAKE SENSE" = "Det lyder ikke fornuftigt". Så det kan du jo ikke dø af, vel?

Skulle du komme til at FLIP BUTTON (i cockpittet i rumskibet), svarer computeren "Shouldn't you PRESS the BUTTON instead", så den er da meget pædagogisk. Det er vel også derfor det hedder "KIDS".

Nu til resten af historien. Du skal altså rundt i universet (vort solsystem), og finde ni stykker krystal – men det er sværere end det lyder, for de ni stykker skal samles i rigtig rækkefølge – ellers du'r det ikke. Hvad gør du så.

Du får computeren til at fortælle dig, hvor næste stykke ligger (ikke navnet på planeten, men f.eks.: Næste krystal ligger på en planet af næsten samme størrelse som Jorden (det står bare på engelsk), så du skal vade mellem de forskellige rum, for at finde ud af planeterne, og specielt deres koder). Planeternes koder? Ja det er noget underligt noget, men Walt Disney betragter altså folk, som nogle der ikke kan stave til jorden: EARTH, så i stedet hedder jorden BLUE. Hvad denne notation så skal gøre godt for!

Selve spillet er ikke så svært fordi du jo bliver hjulpet igennem af den venlige computer. Så hvis du tidligere har opgivet nogle adventures, fordi de var for svære, så vil jeg absolut anbefale dig at prøve dette spil, for så vil du endelig nå at afslutte et adventurespil.

Nu må du ikke få det indtryk, at jeg ikke kan lide spillet, for det er meget flot lavet, og jeg har også spillet det i meget lang tid. Men det er for let hvis man kan engelsk, og det er for svært hvis man ikke kan, YOU SEE?

Spillet tegner et billede til hvert sted, og da det loades fra diskettestationen (4 disks), tager det sin tid men den evig langsomme 1541. Men billederne er utroligt flotte (billederne ligner dem fra Anders And bladene).

Der er ikke lyd i spillet, men det er absolut ikke nogen bagdel, da spillet godt kan tage mange timer at gennemføre. Men der er indbygget en "backup" funktion, dvs. at man kan gemme sine spil. □

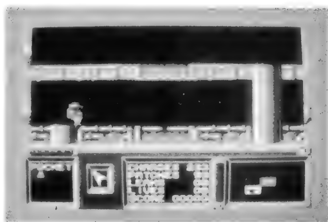


Jacob

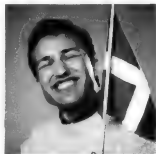
Grafik	10
Lyd	ingen
Action	ringe
Fængslende	7
Idé	10

SORCERY I RUMMET

For Amstrad-ejere har Virgin's "Socery" altid været et hit med dets lækre grafik og mange komplicerede skærme.
Efter Sorcery kom Sorcery II, der blev en lige så stor succes, og så besluttede Virgin, at Sorcery skulle laves omend endnu bedre. Ikke ved at lave en fortsættelse (Sorcery III?), den seneste sællert i Virgins spilrække til Amstrad.
Her er et Arcade-adventure med den samme flotte grafik, der gjorde Sorcery berømt på Amstrad. Men i stedet for 40 skærme, er der 250, den ene flottere end den anden. Og hvor Sorcery fandt sted i middelalderen, har **Strangeloop** flyttet handlingen ud i rummet.
Her ligger en robotfabrik og kredser i orbit omkring jorden. Den lavede tidligere robotter, der ville udføre alt det kedelige arbejde på jorden, som ingen andre gad, som f.eks. at grave kloaker og køre med skrald.
Men tilstandene på fabrikken har ændret sig: I dag spyttes der kamprobotter ud til en hær, der skal ødelægge Jorden.
Din opgave er at trænge ind i kontrolrummet og overtage fabrikken. Men selvom det lyder banalt, er det langtfra simpelt og let. Du skal nemlig tænke selv. Spillet kræver strategisk planlægning, idet nogle ting skal samles op og sættes sammen med andre, før du kan udrette noget.
Et eksempel er en stor maskine, du først skal finde en sikring til, og så sætte den i så maskinen kan køre.
Inden du begiver dig ud på din færd gennem fabrikkens 250 åndeløst flotte skærme, skal du rapse en jetmobil. Har du sådan en svend, kan du nemlig flyve, forudsat du husker hele tiden at gentanke med brændstof.
Hold også øje med ilten, det er en af de ting, det også kan blive lidt svært at undvære.



Ellers er der masser af farefulde ting i fabrikken. Hvad siger du til kogende olie, nogle fyre kaldet swarfs, knusere og så robotterne selv!
Strangeloop er et meget svært spil, hvor det ikke bare gælder om at være hurtig med et joystick. Det kræver tid at lære **Strangeloop,** men kan du lide arcade adventures, har Virgin Games en sikker hest i sin stald.



Rasmus

Grafik	11
Lyd	10
Spænding	10
Action	9
Pris/kvalitet	11

STJERNELÆKKER RUMKRIG

Reklameteksten øverst på omslaget af CRL's **Tau Ceti** tager de dyre ord i brug – verdens bedste spil, kalder de det selv.
Om det er sandt, kan diskuteres. Men alene at det overhovedet kan diskuteres, viser, at **Tau Ceti** fra CRL er noget helt udover det sædvanlige. For hvilke spil er egentlig gode nok til at man overhovedet ville anse bare en drøftelse for rimelig.
Efter denne intellektuelle gang funderinger springer vi lige ud i det: **Tau Ceti,** et rigtigt rum-superspil med klasse. Her er alle ingredienser: Hurtig action på affyringsknappen, masser af byer, et oversigtskort, strategi og radarsøgning, for bare at nævne lidt tilfældigt.
Det er en svær opgave, programmør Pete Cooke har sat dig på: – Indtag en hel planet og afbryd dens automatiske selvforsvarssystem. For lige at gøre jobbet en tand sværere, har han lavet en række byer, der skal indtages hver for sig, een efter een. Dem er der 30 af, og de har 40 atomstænger, der skal ind i en central reaktor! Du har kun et enkelt liv!!
Hver by er forskellig, og som en lille nisse kan du rejse fra by til by. Nogle steder svinger forsvaret, mens det andre steder er typerne af bygninger, der varierer. Radartårne, militære hangarer, fabrikker, reaktorer, kraftværker og bunkers er bare nogle af de muligheder, du støder på og kan angribe. Og hele tiden skal du tænke dig om og være en blændende taktiker: Det er f.eks. en ide at udradere radartårnene først, for ellers kan de informere de angribende UFO'er om din position og så er du nemmere at få skudt i sænk.
Det er også vigtigt at have fuld fart på, selvom landskabets grafik er yderst flot og indbyder til at "nyde udsigten i forbifarten".
Men **Tau Ceti** er en farlig planet, så dvæl ikke for meget ved overfladen. Det er med at komme videre.
Indimellem skal du også huske at finde forsyningscentre, enten militære eller civile, som kan udbedre skader og optanke med



brændstof til dit kamprumskib. På de militære forsyningsteder kan du også få gods som missiler og antimissilskyts, og andre steder er der mere at hente.
Nogle vil sige, **Tau Ceti** ikke er så god som Elite. Det er to forskellige spil men minder alligevel en del om hinanden – de er nemlig begge to spil, man ikke lige tager "et hurtigt hug" med på 5-10 minutter. Starter du **Tau Ceti** (eller Elite), kan du sagtens regne med at bruge en god del af din weekend på at spille. **Tau Ceti** er ikke blot fascinerende fangende, men et spil, der kræver timer for hver omgang. CRL har her en vinder på linie med deres ældre Rocky Horror Show.

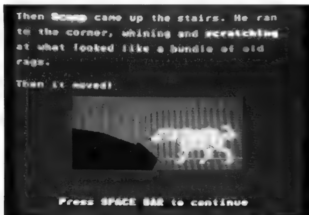


Rasmus

Grafik	11
Lyd	11
Spænding	13
Action	10
Pris/kvalitet	11

SPANSK GULD

ENTERPRISE



Spanish Gold er, på trods af sin jævnt kedelige titel, ikke bare endnu et "tyve på dusinet"-adventure. Programmet kommer ellers fra Chalksoft (kridtsoft), hvilket jo fremkalder visse ubehagelige associationer om skole. Det med skolen er nu heller ikke helt uberettiget, eftersom programmet er et såkaldt børneadventure.

Men så hører ligheden med skolen også op, idet det ikke er den gamle sure skolemester med kridtet i den ene hånd, og det kampberedte spanskrør i den anden man har med at gøre. Næh, det er noget så "uskyldigt" som verdens mest tålmkodige lærer.

Meningen er nemlig, at Enterprisen skal fungere som en slags moderne eventyrbog. En pædagogisk korrekt eventyrbog med mere end en slutning på historien, animeret grafik, quizzes og spil. Denne nye form for eventyrbøger skulle så samtidig med at underholde give børnene en "skjult" undervisning, som vil hjælpe dem med deres skole.

Efter Chalksofts ydmyge mening, skulle **Spanish Gold** forbedre børnenes læsefærdighed og inspirere til snak, kreativt skriveri, dramaer m.m.

Programmet er tiltænkt børn fra fem til elleve år. På grund af sprogbarrieren vil den imidlertid først vise sig interessant for de danske børn, når de begynder at lære engelsk. – Altså fra en ca. elleve år.

Spanish Gold består af to totalt uafhængige eventyr – med et på hver side af båndet. Eventyrerne har dog samme tema. De to adventures bygger nemlig på fortællerens "Easter holiday"-oplevelser hos sin tante Betty og onkel Jack. Onklen og tanten bor i et lille hus i det mørke og regnfulde Wales.

Titlen **Spanish Gold** refererer til det vigtige kapitel i Englands historie, hvor Filip II af Spanien sendte den såkaldte uovervindelige armada afsted mod England i 1588. I kanalen blev armadaen besejret, og "de uovervindelige" spaniere måtte tage flugten nord om Skotland. Et af de mange savnede skibe fra slaget var Santa Luisa, der forsvandt ned i det walisiske dynd. Skibet, som havde lasten fyldt med guld, bliver fundet igen nogle hundrede år senere, og guldet bragt i land. I adventuret skifter det spanske guld dog hurtigt ejer igen, da nogle skurke stikker af med skatten.

Spændingen i eventyret skabes ved de helt "tilfældige" sammentræf og personernes kredsen om tyveriet.

Det virker da også ganske efter hensigten, når nu programmet er interaktivt. De tilpas simple "hvad gør jeg nu"-spørgsmål, som opstiller to muligheder og kræver svaret gennem tryk på en tast, virker i sig selv ganske motiverende. Samtidig ligger der en masse ledetråde gemt i teksterne, der gør det fordelagtigt at læse al teksten grundigt. For når det ikke er muligt at gå tilbage i eventyret og træffe et andet valg, vil overfladiskhed jo blive straffet og tålmodigheden belønnet.

De tilhørende spil og quizzes supplerer samtidig teksten på en ganske fin vis. For eksempel spørger computeren, hvis cyklen i eventyret er punkteret, om man skulle have lyst til at spille Bicykle Word Game, eller straks ønsker at gå videre i teksten?

Af og til sker det også at teksten bliver ledsaget af et billede. Men b illederne er ikke den helt store fornøjelse og minder med deres grove træk, nærmest om primitive tegninger. Den såkaldte animerede grafik begrænser sig til enkle billeder i samme stil: "Blafrende" måger og både som bevæger sig hen over havet i adstadigt tempo – IS-BASIC hører jo ikke til de hurtigste sprog.

Lyden holder sig i samme "dur" med bølge- og motorlyde samt en lille melodi.

Spanish Gold er ikke i stand til at vinde nogen priser for suveræn BASIC-, grafik- eller lydbeherskelse, men har alligevel en næsten magisk tiltrækningskraft på børn. Selv i en 5. klasse på Fyn faldt programmet i god jord, på trods af de mange ord, der krævede ordbogsopslag. Men eventyrene er jo i sandhed også temmelig fleksible og afvekslende.

Det er dog ikke til at komme udenom, at programmet rammer ved siden af Chalksofts forudsatte målgruppe. Så ville det ikke være en oplagt ide at få det tekstmæssigt meget lettilgængelige BASIC-adventure oversat til dansk?



Rasmus

Grafik	7
Lyd	6
Betjening	10
Ide	9
Pris	8

GOD DOMMEDAG TIL BILLIGE PENGE

C-64/PLUS 4

Mastertronic, firmaet med de berømte spil til 39.95, er begyndt at sælge bedre og bedre på det danske marked. Det kan ikke forbløffe nogen, for selvom spil til disse priser aldrig kan sammenlignes med f.eks. Commando og Rambo, er der masser af underholdning og morskab at hente for de to krøllede tyvere, der skal punges ud.

Caves of Doom er et eksempel på gedigen, gennemsnits Mastertronic-kvalitet. Her er et spil, der ikke giver sig ud for at være mere end det er: Solid underholdning.

Du er en lille rummand, der har en jetmotor på ryggen. Med den kan du flyve gennem luften, og dit job er at komme igennem en lang række underjordiske huler. Det er dommedagshulerne, the **Caves of Doom,** og derinde bor alskens bizarre væsener.

På en hyggelig flyvetur mødte vi bl.a. orme, voldelige kinesere, skorpioner, pilekastere og gråspurve. Hulerne er lige så mangfoldige, med ældre og klippehuler som noget af det mest normale og polarhytter og showbizscener som noget helt i den anden ende. Hvorimellem ligger alt det andet så, endda med enkelte afstikkere op til "overfladen", hvor træer og dødbringende blomster hører til dagens orden.

Caves of Doom er ikke den store nyskabelse inden for spil. Du kan ikke skyde, og originale indfald halter også lidt – f.eks. skal du finde grønne nøgler for at åbne grønne døre, blå

nøgler for blå døre osv. Men er du tilfreds med et gennemsnitsspil til en latterlig lav pris, må kassetten her lige være sagen. Oveni kommer en bunke ekstra-rare features som muligheden for at designe dine egne huler.
Her får du mulighed for med markøren at opbygge dit eget spillelandskab præcis som du vil ha' det, tegne nye huler, der aldrig er set før. Du kan naturligvis også blot ændre lidt på de eksisterende skærme, f.eks. gøre dem lidt lettere eller måske sværere. Valget er dit, og **Caves of Doom** et godt køb. Til 40 kroner er prisen den samme som at leje en videofilm. Hvad giver mest underholdning!

Grafik	8
Lyd	8
Action	9
Spænding	8
Pris/kvalitet	10



Rasmus

C-64

RABLENDE DROIDER

Paradroid er endnu en kreation af samme mand som Uridium. Andy Crawford har igen oppet sig, og hældt **Paradroid** på markedet. Handlingen foregår på et kæmpestort intergalaktisk rumskib.
Selve rumskibet er på 14 etager, og spillet udspilles over alle 14.
Paradroid's historie er som følger. For ikke så lang tid siden indløb en melding om at besætningen på en intergalaktisk rumfragter, havde vendt sig mod deres herrer. De havde ikke blot vendt sig, men også gjort oprør!
Ikke desto mindre har herrerne "beamed" en såkaldt "Influence Device-Droid" ombord på fragteren. "Influence Device-Droid" er dit værktøj i kampen om at få alle disse "dumme" droids destrueret. Ved hjælp af denne "Influence Device", kan du påvirke samtlige de droids der befinder sig ombord på skibet.
Det gøres ved at bumpe ind i dem, skyde dem, eller overtage deres identitet, for at bruge deres evner eller bevæbning mod de andre.
Hver eneste af droiderne der fiser rundt på fragteren, har et nummer. Der er en pokkers masse af disse sure droids. Der er så mange, at du efter 4 timers spil, stadig kan finde nye. Surt show!
Droidernes bevægning og styrke kan ses alt efter hvilket serie-nummer de har, forstået på den måde, at de højeste er de stærkeste. Dit værktøj er "Influence Device-Droiden", og den har serie-nummer 001. Hvilket gerne skulle give dig en ide om at den faktisk er ret slatten.
Så skulle jeg hilse at sige, at hvis den går kaput, har du tabt, og spillet er slut. Din droide affyrer en såkaldt "Low Power Twin Laser", hvilket er dens eneste våben. De lavere grupper af droider, har intet andet våben, mens de højere har "single" eller "Twin High Power Lasers".
Som de eneste er der to slags kamp-droider, der har en "Disrupter", som ved affyring ødelægger alt i nærheden.
Så kan du transformere dig ind i en anden droid. Det gør du ved at stille joysticket i midterposition, og trykke på fire.
Derefter bliver du blå, og hvis du så bevæger dig ind i en droide, vil du komme i "Transfer Mode".
For at blive transformeret ind i en anden droide, skal du først få kontrol over dens tekniske kredsløb.
Det gøres ved at bevæge joysticket op eller ned, og trykke fire ud for en diagramdel, der vil ændre søjlefarven til din fordel.
Søjlen er opdelt i 12 små felter og 1 stort. For at blive transformeret over i en anden droide, og dermed få magt over dens våben og evner, skal du have farvet mindst 7 af de 12 felter i søjlen til din fordel.
Hvis det bliver ulige dvs. 6 til hver, vil der stå "Deadlock" øverst i informationsfeltet.
Hvis du får farvet de 7 felter eller mere, kommer der til at stå "complete".
Hvis uheldet er ude, hvilket det nok er de første 100 gange, vil der stå "burnout" hvilket betyder døden for dig.
Hvis du i forvejen var transformeret ind i en anden droide, er det kun den der dør.
Men hvis det er din "Influence Device Droide", vil du dø, og spillet slutter brat.



Diagrammet består af mange "ledninger", som alle går ud til søjlen. På disse ledninger sidder forskellige tre- og firkanter. Første efter lidt tid går det op for dig, at dissse tre- eller firkanter, faktisk betyder noget for om farven bliver vendt til din eller din modstanders fordel.
Forvirret, det vil du også være efter at have spillet **Paradroid.** overalt på din spilleflade, der som førnævnt er på en af skibets 14 etager, findes aflukker og underlige dingenoter.
Der er "Console Access", der giver dig adgang til samtlige data om din nuværende tilstand, samt om alle de droider der er under din status (dvs. mindre nummer).
Hvis du har overtaget en droide vil du kunne få oplyst hvor den udgør tjeneste, hvor meget den vejer, hvor meget den er bevæbnet osv.
Så er der en "Deck Plan", som viser hele den etage du er på for øjeblikket.
En "Energy Status" kan fortælle dig hvor meget energi du har endnu, og hvis den er ved at være langt nede, kan den lades op ved en såkaldt "energizer". Det er en grafikblomst, der roterer (meget beskrivende hva?).
Hvis det lykkes dig at ødelægge samtlige droider på en etage, lukker skibets computer automatisk for strømmen på den pågældende etage, og du får et antal bonus points.
Det var vist hvad der var at sige om **Paradroid,** sådan rent teknisk. Det er svært som bare fanden. Grafikken er helt i top, og der er action og fart over feltet.
En masse levels og næsten intet er overladt til fantasien. Men hvor er meningen med spillet henne.
Jeg kunne ikke se det sjove i **Paradroid** efter 4 timer.
Det er bare det samme igen og igen. Rent umiddelbart ser det meget sjovt ud, og det er også ufatteligt flot udført, men derfra kan jeg ikke følge det.
Ellers godt forsøgt Andrew!

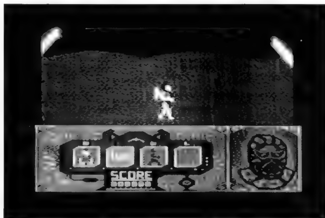


Henrik

Lyd	10
Grafik	11
Action	11
Fængslende	8
Spænding	10
Pris/kvalitet	7

DIKTATORJAGT

C-64



Det er efterhånden blevet sådan med mange arkade-spil, at de følger en fælles opskrift. Først lægges hovedet i blød for at finde på de mest overdrevne fremtidsagtige space-elementer. Klart er det jo, at spillets værdi stiger i takt med afstanden fra jorden. Når de bedste fiktionsagtige visioner er fundet, opfindes nogle fantasi-væsener. Disse skal nu skydes ned, for at overleve. Til sidst mixes en eller anden forhistorie sammen, der retfærdiggør din brutale nedslagtning af de stakkels fantasi-væsener.
Sådan lyder opskriften på mange dårlige arkade-spil. Et andet kendetegn på den slags spil, er en kraftig mangel på variation.
Rumvæsnerne der angriber skifter højst udseende eller blot farver. Måden de angriber på ændres en smule, men noget egentligt nyt bydes der ikke på.
Moebius er, som den kvikke læser sikkert allerede har regnet ud, et typisk arkadespil af denne karat. At generalisere for meget, er som oftest forkert, men Moebius gør det svært at lade være.
Handlingen (forhistorien) lyder således: På en fjern planet findes en ond og modbydelig magtpsykopat. "The Controller" er som navnet antyder, i stand til at kontrollere alle sine fjender.
Fremtidsudsigterne ser mørke og dystre ud, men en oprørsbevægelse er allerede dannet i håb om at befri universet for denne hjernemanipulator.
Du, Moebius, hører til denne oprørsbevægelse og er som en af de eneste immun over for "The Controller". Dit mål er at nå frem og tilintetgøre denne universets pestilens nr. 1.
Undervejs skal du passere den ene planet efter den anden, via en mærkværdig opfindelse kaldet en transporter. På hver planet skal du nedkæmpe "The Controllers" håndlangere, der bliver sværere og sværere.
Efterhånden som flere og flere points opnås, kommer du i besiddelse af forskellige hjælpemidler.
Først får du en minijet, der gør dig mere bevægelig, så du nu også kan flyve. Senere får du en luftpudebil. Nederst på skærmen ses 4 forskellige bokse. Første boks angiver hvor mange liv du endnu er i besiddelse af. Den anden registrere "fuel". Tredie boks er til for at fortælle hvilket transportmiddel der i øjeblikket bliver brugt. Sidste og fjerde boks, viser retningen af næste nærmeste fjende.
Nederst til højre er en Dart-Vader lignende figur placeret. Denne skrækindjagende rum-figur skal forestille "The Controller" der som en parasit har sat sig på flertallet af universets kloder. Hver gang du dør, udstøder "The Controller" henne i hjørnet et hæst brøl, der måske kunne forveksles med en latter.
Nederst på instruktionerne står der: "Health Warning – Not playing this game could seriously damage your health".
Mig bekendt findes der utallige mennesker hvis helbred klarer manglen af "The Controller" og hans mutanter helt fint.
Men hvis du bliver dårlig, så skyldes det måske et akut behov for at sidde og skyde kontrollerede rumvæsener ned, hvem ved?
Grafikken i **Moebuis** er god, men desværre ikke særlig varierende. Lyden er heldigvis til at holde ud, også i længden. Handlingen i **Moebius** er temmelig tynd, og at kalde det for et arkade adventure, er nok en smule misvisende. Godt nok findes der en handling, og det berettiger for så vidt også betegnelsen, men nogen særlig intellektuel udfordring kan den ikke hævdes at være. Tilmed er selve nedskydningen af "The Controller's" udsendte ikke særlig fængslende og i længden kedelig.



Claus

Grafik	9
Lyd	9
Action	8
Fængslende	6
Pris/kvalitet	8

KLIPPEFAST ACTION PÅ C-16

C-16/PLUS 4

Mastertronic er kendt for sine spil til 39.95, der trods prisen tit kan repræsentere kvalitet og masser af udfordringer. Instruktionerne i disse spil er ofte mangelfulde – det er op til dig selv at finde ud af, hvordan spillene skal klares. Til gengæld findes de sparsomme instruktioner der er, på både engelsk, tysk, fransk og spansk.
Instruktionerne til **Rockman** lover godt. Spillet lyder spændende, læs bare:
"Det er 1890'erne og diamant-feberen raser i Afrika. Unge mænd rejser dertil fra hele verden for at tjene formuer, så de kan rejse hjem og gifte sig med deres udkårne. En af disse eventyrere er Ricky Rockman fra England. En stærk ung mand med den rette pionerånd til at samle så mange diamanter som muligt, og vende tilbage til Storbritannien rig og berømt. For at opnå dette skal han ikke blot være stærk og gæv minearbejder, men også passe på, for der er mange slyngler der vil stjæle hans diamanter".
Efter denne baggrundshistorie skal du selv finde ud af, hvad du skal gøre. Der skal graves i minen, hvor klippestykker tit blokerer vejen. Mens ilten langsomt forsvinder, skal du samle diamanterne, undgå faldende klippestykker og passe på minens slemme typer. Møder du en af dem, kan du nemlig ikke nøjes med at sige "Farvel, Bror Lort" – Nej, så er det også farvel diamanter.
Skiltet "Exit" blinker hastigt, og klarer du een mine, er det ud og videre til den næste. Faldende klippestykker kan dog blokere udgangen, men så vil en anden komme til syne. Værre er det straks, hvis et klippestykke blokerer en diamant. Så er den tabt for altid.
Rockman er lynhurtig action, men med et strategisk element. Du skal planlægge dine ganggraverier, undgå banditterne og passe på, at klippestykkerne hele tiden falder de rigtige steder.
Mastertronic har igen fisket en vinder med **Rockman** til de 40 kroner minus en Anker. Køb **Rockman.** Mere sjov end at leje en videofilm.



Rasmus

Grafik	9
Lyd	7
Action	10
Spænding	10
Pris/kvalitet	10

DER GÅR KAGE I BAGERIET

Imagine og Konami, er to spilgiganter som vi har fået utallige fede spil fra. Men alt godt har en ende. Effekten af dette samarbejde, har nemlig i dette tilfælde haft den direkte modsatte virkning.

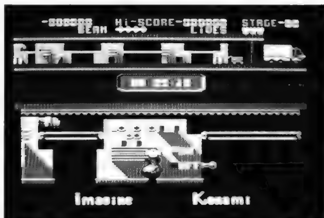
Comic Bakery er "ren kage". Det ene øjeblik får vi lækre oversatte video-arcade-games. Det andet øjeblik kommer det mest platte spil, du længe har set.

Hvis **Comic Bakery** havde været lanceret ved juletid, var der måske chance for at folk ved et uheld havde væltet det ned i indkøbskurven. Nu er det ikke jul længere, så salgssucces'en er udelukket. Impulskøberne har for længst lukket for impulspungen og det varme vand. Vi vil se ordentlige spil når de alle koster på den forkerte side af 150,-.

Comic Bakery er en farce. En tyk bager skal sørge for at få bagt så meget brød som overhovedet muligt inden klokken bliver 5 om morgenen. Uheldigvis er der i bageriet en masse herreløse hunde, som ustandselig slukker for det transportbånd, der fører brødene gennem ovnene. Det resulterer i at den fede bager ikke får alle sine brød færdige til klokken 5, og dermed mister sin bonus.

Mens spillet loades ind, kører den dårligste Rambo-"like" startsound, jeg længe har hørt. Hvornår stopper disse kedelige efterligninger? Nå, lad os komme tilbage til spillet. Du er bageren der forvildet fiser rundt i bageriet. Dit våben er en slags Zapper (guderne må vide hvilken). Den kan zappe de vilde hunde, så du kan komme til at sparke dem ud af bageriet. Det er nemlig så uheldigt at de på en eller anden måde har lært at slukke for dine ovne. Siden hvornår har en bager iøvrigt haft andet våben end en kagerulle?

Det eneste du skal tage dig i agt for ifølge manualen, er at der jo ikke er uendeligt mange skud i din zapper. Det lykkedes imidlertid ikke mig at bruge dem op og det var gennem mindst 11 stages og utallige skud. Øverst på skærmen kan du se bageriet i hel størrelse på en radarskærm. Når en af de vilde hunde har slukket for en af dine ovne blinker en rød advarselslampe på din radarskærm. Så er det bare om at v(ælte) derned og tænde for maskineriet igen. Du skal dog huske at tage dig iagt for de vilde hunde. Du kan hoppe over dem ved at presse joysticket op mod højre/venstre, alt efter hvilken vej du går. På hovedskærmen kan du højst se en bageovn af gangen. Så der er lang vej fra ende til anden. Din eneste mulighed for at (røre) dig, er at løbe frem og tilbage mellem ovnene. Der er tre ovne, hvor brødene skal igennem for at blive bagt. De bliver ført gennem ovnene af et transportbånd. Når brødene så har været gennem den tredie ovn, bliver de ført videre ud i en lastbil. Det er imidlertid så uheldigt, at der fra tid til anden, render en herreløs hund rundt over transportbåndet. (Det giver 600 points at skyde den – GAaaab!). Hvis den får fat i brødet er der igen points til dig. Når klokken nærmer sig 5 om morgenen, kan du se at lastbilen er ved at varme motoren op (der kommer røg ud af udstødningen). Så er det bare om at holde gang i



transportbåndet. D.v.s. at du skal losse hundene i r....., så de kan holde sig væk fra tænd og sluk knappen. Pludselig er det for sent og lastbilen kører. Så skifter billedet (endelig). Du er nu i bagermester fedesens bagerforretning. Her sidder 5-6 grafikkunder og venter på morgenbrød. For hvert brød det lykkedes dig at få ud af lastbilen, får du et antal bonus points. En ugle giver dig et tilråb, der godt kunne undværes, ikke fordi det er frækt, men ganske simpelt fordi det er plat og tyndt lavet.

Når du er færdig i bagerforretningen, vender du tilbage til bageriet. Denne gang starter du på stage 2. Det skal ikke være nogen hemmelighed, at jeg sad en 1/2 times tid med dette spil. På det tidspunkt, havde jeg opnået maksimum ekstra liv, stage 11 og 73000 points. Jeg troede ganske enkelt ikke på at det var så nemt. Der måtte ske et eller andet. Men nej! Overhovedet ingen ændring. Hvis jeg havde købt dette spil, turde jeg ikke vise mig overfor vennerne i mindst en uge. Det er nok det nemmeste, dårligste og mest platte computerspil jeg har set i lang tid. Det er lige før det kan komme på højde med "William Wobler". Hvis det ikke var et flop, så ved jeg ikke hvad flop er. Den eneste forskel på "William Wobler" og **Comic Bakery** er sværhedsgraden.

Men begge spil er lige gakkede. Køb det Pinochio og du vil få en længere næse! Softwarehusene skal jo tjene deres penge på en eller anden måde, ikk'?



Henrik

Lys	7
Grafik	10
Spænding	hvor
Action	5
Fængslende	nej
Pris/kvalitet	03

C-64 NYT SUPEREVENTYR OVERSAT FRA ROMAN

Fortsættelsen til en af de største adventure klassikere er nu kommet. Det drejer sig om intet mindre end efterfølgeren til Hobitten. **Lord Of The Rings** er navnet på dette spil, som er baseret på J.R. Tolkiens kendte trilogi af samme navn. Hobitten er vel nok en af de største adventure succes'er til dato.

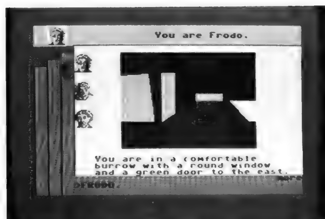
Alene derfor er **Lord Of The Rings** næsten selvskrevet til en anmeldelse her i "COMputer".

Selve layoutet omkring **Lord Of The Rings,** er i sig selv imponerende. Ved første syn ligner indpakningen en videofilm. Grunden hertil skyldes at Melbourne House, har fundet det på sin plads at vedligge Tolkiens så kendte bog.

Ikke fordi du absolut behøver gennemtyre de 529 sider (på engelsk) for at gennemføre spillet. Bogen er snarere med for at give dig et indtryk af stemningen fra Middle Earth og denne fantasiverdens underfulde beboere. Fin, omend en ikke hel ny idé.

I **Lord Of The Rings** har Frodo (bilbos nevø) nu overtaget den farlige og onde ring. Hvad skal han gøre ved den? Af trold- og visdomsmanden Gandalf, rådes han til at tage til Rivendell. Der skal han opsøge halvelveren Elrond for at blive vejledt.

Undervejs skal han passe på ikke at møde de farlige



sorte riddere. Hvis ringen falder i troldmandes Saurons hænder, er alt håb ude og han vil være i stand til at kontrollere og styre hele verden. Men hvor der er liv, er der håb. Indførelsen af begrebet interaktive personer, er i **Lord Of The Rings** væsentligt udvidet. Ved interaktive personer menes, personer der bevæger sig helt af sig selv.
Fra starten kan du vælge hvem du vil være. Det er endda muligt at vælge mellem flere personer på en gang. Ved hjælp af en BECOME-kommando, kan du skifte person undervejs. Kommunikationen med disse interaktive personer, foregår forholdsvis let og smertefri. INGLISH kaldes det program, der gør det muligt at bruge mere end bare tostavelses talemåder. Ordforrådet påstås i manualen, at være på henved 800 ord. Hastigheden i **Lord Of The Rings** syntes at understøtte dette. Tempoet er intet mindre end ufatteligt langsomt. Dertil kommer at sandsynligheden for at programmet går "Ned", er betyelig. Intet er mere irriterende og belastende, specielt hvis dine savinger ikke er ajourført. Dette fører mig ind på indloadningssystemet Pavloda. Programmet er tilsyneladende lagt utydeligt ind på båndet. Du skal nu hele tiden holde øje med om båndoptageren stopper. Hvis den gør det, skal den spoles en lille smule tilbage og startes igen.
Normalt sker dette mellem 8 og 20 gange, men i ekstreme tilfælde op til ca. 50, hvis du da ikke har opgivet forinden.
Lord Of The Rings syntes at kræve en vis portion tålmodighed, beherskelse og selvkontrol af spillerne.
Til de eventyrspillere der ikke føler sig rigtigt rutinerede, eller simpelthen har svært ved det, er der ingen grund til at fortvivle. På bagsiden af båndet er der lavet en lettere version, der i sin stil og opbygning er identisk med den normale. Kun BECOME-kommandoen mangler. Endvidere medfølger der, når du har gennemført del 1, en fortsættelse (dette gælder begge versioner). Igennem en saving er det muligt at medbringe de ting og venner man har samlet sig i del 1. Dette er dog ingen nødvendighed. Men et faktum er det, at det er betydeligt sværere at gennemføre del 2 uden.
Grafik i **Lord Of The Rings** er der ikke meget af. Enkelte billeder findes der dog men kvaliteten af disse kan ikke hævdes at være særlig gode.
Men grafikken er som regel heller ikke det der giver udslaget, om hvorvidt et adventurespil er godt eller ej.
Lord Of The Rings er alt i alt et godt og kompliceret spil med den rette stemning og atmosfære. Synd er det bare, at programmet er så utroligt langsomt.


Claus

Grafik	7
Handling	10
Betjening	10
Kompleksitet	10
Pris/kvalitet	9-10

RÆDSEL!

C-16 / PLUS 4

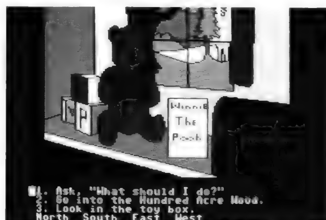
Du er havnet et sted uden at vide, hvor eller hvordan. Det eneste, du får at vide er, at det gælder om at komme ud. Der er fyldt med store edderkopper, der alle venter på, at du skal begå en dumhed – og når du gør det – haps! Store drypsten hænger ned fra luften og venter på, at du skal støde ind i dem. Alt er imod dig. Intet er til for at hjælpe dig med at komme ud. Kun een ting er sikkert, – der er en udgang. Således introduceres du til KnightSofts nye spil til C16 og plus 4, **Manic Death Chase** (alene navnet siger alt). Spillet er et pragteksemplar på, hvordan et spil absolut ikke skal laves. Nok er nogle få af højopløsningsfaciliteterne benyttet, men det ville være en skam at sige, at de er udnyttet. Alt på skærmen flimrer, og grafikken flyttes i store blokke. Lyd er der ingen af, bort set fra når du mister et liv, og så lyder det mildest talt forfærdeligt. Programmet er lavet i BASIC med nogle få maskinkoderutiner, hvilket også klart fremgår af spillets kvalitet. Om KnightSoft har overset noget i instruktionerne, eller om de bare har svært ved at forklare sig, skal vi nok lade være usagt her. De lover et fængslende spil med en fantastisk spriteanimation. Men er der en ting, det spil ikke er, så er det fængslende. Måske kan de der aldrig har været i nærheden af en computer før, få lidt ud af det, men har de først set et hvilket som helst andet spil, så er det sket. Sværhedsgrad? Jo, selvfølgelig – på under 10 minutter gennemførte vi over 70% af spillet. Kort og godt: Dette "spil" henvender sig til spilnarkomaner på afvending. Værså god at skylle!


Rasmus

Grafik:	5
Action:	6
Lyd:	03
Spænding:	8
Pris:	5

PETER PLYS I COMPUTER LAND

Walt Disney har gjort det igen. Siden tidernes morgen har det været hans mål, at få børn til at more sig i timevis over nogle fantastisk godt egnede og gennemtænkte personlige dyr. Hvis Walt Disney havde levet idag, ville han utvivlsomt have været stjernen bag dette suveræne spil. Hvor mange gange er du ikke blevet lullet i søvn af din mors eller fars oplæsning af A. A. Milne's Peter Plys? her har du den som et velgennemtænkt, flot og fængslende spil. På amerikansk hedder dette spil **Winnie the Pooh.** Med Allows i spidsen, og Walt Disneys PC Software-udviklingspersonale i ryggen kunne dette spil jo umuligt gå hen og blive kedeligt vel?? Lad det med det samme være sagt, at dette spil nok vil bringe størst glæde hos de mindre computerfreaks, de såkaldte babyfreaks. Men det kan da naturligvis spilles af alle aldersklasser. Hvis mor eller far er i nærheden kan de jo fortsætte oplæsningen, men denne gang foran computeren. Det er under alle omstændigheder nødvendigt med en engelskkyndig person i nærheden, da al kommunikation foregår på engelsk. Du starter i jacobs hus, hvor vi bliver præsenteret for en fabuløs grafik der pointerer standarden for resten af spillet. Du er Peter Plys, og har fået til opgave at rydde op efter en rasende storm i 100-meter skoven. Alt ligger hulter til bulter imellem hinanden. Der er 11 ting du skal flytte rundt på, så det kommer til at passe igen. Det er bare ikke helt så nemt endda, da endnu en storm er på vej for at ødelægge alt det du har formået, så skynd dig ... Det er ikke et spil du kender så snart du har spillet det en gang, for hver gang ligger tingene forskellige steder, en god detalje, der gør spillet lige spændende hver gng. Du vil (formentlig) ikke få problemer med at komme igang, da der medfølger en meget detaljeret forklaring på næsten alt hvad du måtte få lyst til at spørge om. Samtidig har du i spillet et regulært opslagsværk. Så det er bare om at komme i lag med Peter Plys og alle hans venner i 100-meter skoven. God fornøjelse.





Henrik

Grafik:	10
Lyd:	8
Spænding:	10
Pris:	9

MAY THE FORCE BE WITH YOU ...

"Coming soon to galaxy near you" lød slogan'en på de legendariske biograftrailers, da reklamerne for den seneste Star Wars film fløj hen over skærmen sidst. Og "Coming soon to a galaxy near you" har været brugt lige siden ...
Nu kunne selv samme slogan være brugt om det nye MSX-spil **Jet Fighter,** men vi mente, at "Mary the force be with you", hentet fra selv samme stjernekrigs-saga, ville egne sig bedre. Og ikke uden grund: **Jet Fighter** er nemlig et spil med meget stærke mindelser om de dage, da R2D2 og Luke Skywalker var at finde på de store skærme i biografsalens mørke. Spillet lever på genren, fra først til sidst. Du er pilot i en Jet Fighter. Din mission: Bryd igennem imperiets linier. Mål: Fjendens base. Startfasen hedder space, på rumtur mod Darth Vader. Spilles denne fase, kan du vælge mellem enten et laserlækkert 3D view ud gennem cockpittet i din rumfly-simulator eller et oversigtskort over mælkevejen med diverse planeter, stjerner og det fjendtlige rumskib afbilledet. Selv missilerne sejler gennem rummet på denne skærm, yderst livagtigt. I fase 1, gennem rummet, mødes du af satelitter, som ved kollision tærer pænt på dine skjolde. Og passer du ikke på, vil også det fjendtlige rumskib tvinge dig til at ændre kurs. Men både satellitter og fjendtlige jet fighters kan efter lidt øvelse skydes ned. Det skal blot læres Luke. Efter rumturen kommer fjendens base til syne i en sekvens, der minder ikke så lidt om tunnelturen fra det originale Star Wars arcadespil: Din Jet Fighter skal styres igennem en lang gang med forhindringer og fjendtlige fightere. Det kan dog også hænde, du bliver kaldt hjem for at forsvare dit eget hovedkvarter. Sker det, gives kun få minutter til at stoppe en hastigt frembrusende raket, der endog skal skydes flere gange. En svær opgave, når man ikke helt er på højde med Darth Vader ... "Sector End" siger Princess Leia, når du dør, og den afmålte kvindestemme med den amerikanske accent lader også andre steder i spillet høre fra sig, f.eks. når du som Universets befrier sendes ud på mission. En lækker finesse, der giver **Jet Fighter** klasse. Star Wars temaet følger de flotte titelbilleder, og under demoen angives stemningen for alvor, når filmmelodien kører for fulde udblæsninger. It's the real thing, og også lydeffekterne senere i spillet burde danne forbillede for mange andre MSX-spil. Grafikken er god, talesynthesizeren lækker og spillet meget action-præget med også det rette strategielement indføjet. Indpakningen er lækker, instruktionerne omfattende og så er spillet fra Holland (?!?).
Oveni har man indbygget muligheden for et unikt tomands spil. Der vises nemlig hvordan to MSX-computere kobles sammen med et selvbygget mellemstik, så **Jet Fighter** kan spilles mod en menneskelig medspiller, der imidlertid sidder ved en helt anden MSX'er og en helt anden skærm! Her kan virkelig tales om spilscreen og ægte to-mands spil! Gufguf for fame-freaks og en sand nyhed.



Jacob

Grafik:	10
Action:	10
Lyd:	10
Spænding:	9
Tale:	11
Pris:	11

AtmosWriter

ORIC
Atmos.

■ Her er et tekstbehandlingsprogram til Oric Atmos: Ja faktisk et ganske godt et. Programmet er menu-styret og burde derfor ikke volde brugeren besvær. Da Oric Atmos ikke umiddelbart kan vise 80 tegn pr. skærmlinie, er programmet lavet således, at skærmbilledet kan scroll'es i alle retninger, noget som kendes fra andre ETB-programmer til hjemmecomputere.
Programmet indtastes i to dele. Først indtastes BASIC delen, som derefter gemmes på bånd. Så indtastes hexloderen, som run'es. Efter at have indtastet startadressen, skal man skrive de otte tal (uden mellemrum) og trykke RETURN. Hexloaderen udskriver nu en checksum, som skal svare til den opgivne. Hvis ikke, må man breake programmet og begynde forfra ved den adresse, som man var kommet til. Når mc-programmet er indtastet, save's den med:
CSAVE"TEKSTBEHANDLING", ,A#9770,E#A2B0
Programmet er lavet sådan, at det kan køre med en SEIKOSHA GP-500A printer. Da denne printer normalt ikke nedstreger på nogle bogstaver, er denne funktion indbygget i printerrutinen. Skal programmet bruges sammen med en anden printer, kan man undlade at indtaste maskinkoden fra #9770–#97FF og #A1B0–#A2B0. Derefter slettes linierne efter 3050 i BASIC programmet, og den korte ekstra-listning indtastes (3050-3070). God fornøjelse!□

John Johannesen

```
0 '*********************
1 '*  TEKST-BEHANDLING  *
2 '*   TIL Oric Atmos   *
3 '*  AF John Johansen  *
4 '*      1/8-1985      *
5 '*********************
50 HIMEM#3F00
60 CLOAD""
70 FORI=1TO8 READAD FORJ=0TO7 READH POKEAD+J,H NEXT NEXT
80 DATA47064,0,0,60,10,30,40,22,0
81 DATA47072,0,0,30,38,42,50,60,0
82 DATA47080,8,0,28,2,30,34,30,0
83 DATA46808,14,24,40,62,40,40,46,0
84 DATA46816,30,38,42,42,42,50,60,0
85 DATA46824,8,0,28,34,62,34,34,0
86 DATA46592,0,62,62,62,62,28,8,0
87 DATA46848,0,62,34,34,34,20,8,0
100 CLS DOKE#403,0 DOKE#406,1 DOKE#40A,#4000 DOKE#40C,#BC22 POKE#405,0
102 POKE#400,50 POKE#405,0
105 DOKE#24E,522 DOKE#40E,257 CALL#98E0
107 FORI=1TO10 POKE#410+I,0 NEXT POKE#410,1
110 POKE#402,80 POKE#256,255 B=4 F=7
1500 PAPERB INKF CLS POKE618,10 PRINT@7,1,CHR$(138)"*** TEKST-BEHANDLING ***"
1510 PRINT@7,2,CHR$(138)"*** TEKST-BEHANDLING ***"
1520 PRINT@8,6,"1 - Udskrift til printer"
1530 PRINT@8,8,"2 - Hente tekst"
1540 PRINT@8,10,"3 - Gemme tekst"
1550 PRINT@8,12;"4 - Slette tekst"
1560 PRINT@8,14,"5 - Sætte margen"
1570 PRINT@8,16,"6 - Skifte farver"
1580 PRINT@8,18;"7 - End
1600 PRINT@2,23,"Tryk  RETURN for indtastning af tekst"
1610 PRINT@8,25,"ESC for funktionsoversigt"
1900 GETK$ K=ASC(K$) IFK=27THEN2030
1910 IFK=13THEN2300
1920 IFK<49ORK>55THEN1900
1930 ONK-48GOTO3000,2700,2600,2400,2500,2800,1940
1940 POKE618,11 CLS STOP GOTO1500
2030 PRINT@5,4,"Funktioner "
2040 PRINT PRINT"   CTRL <A> = Tabulering      "
2050 PRINT"   CTRL <C> = Centralisering"
2060 PRINT"   CTRL <D> = Dobbelt bredde (START)"
2070 PRINT"   CTRL <d> = Dobbelt bredde (SLUT)"
2080 PRINT"   CTRL <I> = Indsætte/dele linie"
2090 PRINT"   CTRL <J> = Justering af tekstblok"
2100 PRINT"   CTRL <K> = Justering af linie"
2110 PRINT"   CTRL <L> = Afjustering af linie"
2120 PRINT"   CTRL <M> = Flytte tekstblok"
2125 PRINT"   CTRL <Q> = Tabulatorstop (ON/OFF)"
2130 PRINT"   CTRL <R> = Right justify (ON/OFF)"
2140 PRINT"   CTRL <S> = Slette linie"
2150 PRINT"   CTRL <T> = Shift-lock"
2160 PRINT"   CTRL <U> = Understregning (START)"
2170 PRINT"   CTRL <u> = Understregning (SLUT)"
2180 PRINT"   CTRL <W> = Word wrap (ON/OFF)"
2190 PRINT"   CTRL<DEL>= Indsætte tegn"
2200 PRINT"      <DEL>  = Slette tegn"SPC(12)""
2205 PRINT"      <ESC>  = Menu"SPC(52)""
2210 PRINT@13,26,"TRYK <RETURN>",
2220 GETK$ IFK$<>CHR$(13)THEN2220ELSE1500
2300 CLS PRINT@0,0,CHR$(145)CHR$(135) PRINT@0,1,CHR$(145)CHR$(135)
2310 PRINT@0,2,CHR$(144)CHR$(135) PRINT@0,25,CHR$(144)CHR$(135)
2320 PRINT@0,26,CHR$(145)CHR$(135)"LINIE      SIDE     W/W      R/J ":
2330 FORI=0TO1 IFPEEK(#40E+I)THENPRINT@26+I*9,26,"ON";ELSEPRINT@26+I*9,26;"OFF"
2340 PRINT@0,0;"" NEXT
2350 CALL#9960 IFPEEK(#208)=130THEN2900ELSE1500
2400 CLS PRINT@6,13,"SKAL TEKSTEN SLETTES? (J/N)"
2410 A1=PEEK(#208) IFA1=129THEN100ELSEIFA1=136THEN1500ELSE2410
2500 CLS PRINT@8,10,"Indtast margen " PRINT@8,12,"Venstre (1-36)", POKE618,11
2510 INPUTV IFV>0ANDV<37THENPOKE#410,V ELSE2500
2520 PRINT@8,14,"Højre  (36-80)", INPUTH
2530 IFH>35ANDH<81THENPOKE#402,H GOTO1500ELSE2520
2600 CLS PRINT@10,1,"*** GEMME TEKST ***" PRINT@2,4,"* Indtast tekstnavn",
2601 FORI=0TO25 POKE#3FE7+I,PEEK(#400+I) NEXT
2602 POKE618,11 INPUTN$ POKE618,10
2605 PRINT@2,7,"* Tryk RECORD+PLAY & <RETURN>"
2610 GETK$ IFK$=CHR$(27)THEN1500ELSEIFK$<>CHR$(13)THEN2610
2630 CSAVEN$,A#3FE7,E#4000+(PEEK(#405)+1)*PEEK(#402)
2640 PRINT@2,9,"* Tryk STOP & <RETURN>"
2650 GETK$ IFK$=CHR$(13)THEN1500ELSE2650
2700 CLS PRINT@10,1,"*** HENTE TEKST ***"
2705 PRINT@2,4,"* Tryk PLAY & <RETURN>"
2710 GETK$ IFK$=CHR$(27)THEN1500ELSEIFK$<>CHR$(13)THEN2710
2730 CLOAD""
2732 FORI=0TO25 POKE#400+I,PEEK(#3FE7+I) NEXT
2740 PRINT@2,6,"* Tryk STOP & <RETURN>"
2750 GETK$ IFK$=CHR$(13)THEN1500ELSE2750
2800 CLS PRINT@8,10,"Indtast "
2810 PRINT@8,12,"Forgrundsfarve (0-7)  7"CHR$(8)CHR$(8)CHR$(8), POKE618,11
2820 INPUTF IFF<0ORF>7THEN2810
2830 PRINT@8,14,"Baggrundsfarve (0-7)  4"CHR$(8)CHR$(8)CHR$(8),
2840 INPUTB IFFB<0ORB>7THEN2810
2850 PRINT@8,16,"Antal linier pr. side "PEEK(#400) PRINT@29,16,
2860 INPUTA1 IFA1<0ORA1>255THEN2850ELSEPOKE#400,A1
2870 POKE618,10 PRINT@8,18,"Cursor hast. (HURTIG/NORMAL)"
2880 A1=PEEK(#208) IFA1=142THENPOKE591,1ELSEIFA1=136THENPOKE591,2ELSE2880
2890 GOTO1500
2900 PRINT@2,2,"Tekstblokkens første linie", POKE618,11 INPUTA1
2903 PRINT@2,2,SPC(38)""
2905 IFA1<0ORA1>255THEN2900
2910 PRINT@2,2,"Tekstblokkens sidste linie"; INPUTA2
2915 PRINT@2,2,SPC(38)""
2920 IFA1>A2ORA2<0ORA2>255THEN2910
2930 PRINT@2,2,"Linie hvor blokken skal starte", INPUTA3
2935 PRINT@2,2,SPC(38)""
2940 A4=A3+A2-A1 IFA3<0ORA3>255ORA4>255THEN2930
2945 DOKE0,#4000+A1*PEEK(#402) DOKE2,#4000+A3*PEEK(#402) POKE4,A2-A1+1
2950 CALL#A190 IFA4>PEEK(#405)THENPOKE#405,A4
2960 POKE618,10 GOTO2300
3000 CLS PRINT@6,1,"*** Udskrift til printer ***"
3010 PRINT@4,4,"Fra linie", POKE618,11 INPUTA1
3020 IFA1<0ORA1>255THEN3010
3030 PRINT@4,6,"Til linie", INPUTA2
3040 IFA2<0ORA2>255ORA1>A2THEN3030
3041 PRINT@4,8,"Side nr.", INPUTA3
3045 POKE618,10 PRINT@4,10,"1 - Line feed 2/9" PRINT@4,12,"2 - Line feed 5/18"
3046 PRINT@4,14,"3 - Line feed 1/3"
3047 GETK$ K=ASC(K$)-49 IFK<0ORK>2THEN3047ELSEPOKE9,K
3048 PLOT4,10+K*2,177+K
3049 IFA3<>0THENLPRINTCHR$(15)TAB(73)"s."A3
3050 DOKE0,#4000+A1*PEEK(#402) POKE2,A2-A1+1
3070 CALL#A1B0 GOTO1500
```

```
10 HIMEM#9770
20 INPUT"START ADD.";ST
30 SUM=0 PRINTHEX$(ST), INPUT A$
40 FORI=0TO7 J=VAL("#"+MID$(A$,I*2+1,2)) POKEST+I,J SUM=SUM+J NEXT
50 PRINTTAB(25)CHR$(11)"  "SUM ST=ST+8 GOTO30
```

```
#9770 61 A0 D4 D4 D4 F8 80 80   1397
#9778 80 80 80 80 80 67 B8 C4   1123
#9780 C4 C4 FC 80 80 82 82 82   1290
#9788 81 80 6A 80 80 84 FD 80   1132
#9790 80 81 82 82 81 80 80 6E   1012
#9798 FC 88 84 84 F8 80 80 80   1284
#97A0 80 80 80 80 70 FC C4 C4   1268
#97A8 C4 B8 80 83 80 80 80 80   1151
#97B0 80 71 B8 C4 C4 C4 FC 80   1393
#97B8 80 80 80 80 83 80 75 BC   1076
#97C0 C0 C0 A0 FC 80 80 80 80   1308
#97C8 80 80 80 79 8C B0 C0 B0   1189
#97D0 8C 80 82 82 81 80 80 80   1041
#97D8 7C B8 E4 D4 CC BA 80 81   1395
#97E0 80 80 80 80 80 7D A0 D4   1137
#97E8 D5 D4 F8 80 80 80 80 80   1313
#97F0 80 80 80 80 80 80 80 80   1024
#97F8 A0 80 80 80 80 80 80 80   1024
#9800 A0 2F AD 03 04 F0 01 C8   828
#9808 85 00 38 C8 A5 00 E9 0A   797
#9810 85 00 F0 F8 B0 F4 A5 00   1206
#9818 69 3A 85 00 84 01 A0 00   589
#9820 A5 00 99 D2 BB A5 00 C9   1081
#9828 39 D0 04 A9 2F 85 00 A5   783
#9830 00 C9 30 D0 0A A5 01 99   786
#9838 AA BB E6 01 4C 44 98 A9   1053
#9840 20 99 AA BB E6 00 C8 C0   1164
#9848 26 D0 D5 60 91 02 E6 01   933
#9850 E6 00 A9 D2 85 02 C8 C0   1136
#9858 26 D0 D7 60 60 55 55 55   908
#9860 A9 00 85 05 18 AD 03 04   511
#9868 69 24 CD 02 04 D0 02 E6   792
#9870 05 18 AD 0A 04 6D 03 04   332
#9878 85 00 AD 0B 04 69 00 85   559
#9880 01 A9 22 85 02 A9 BC 85   829
#9888 03 A9 16 85 04 A0 00 AD   664
#9890 03 04 D0 05 A9 3E 4C 9B   682
#9898 98 B1 00 91 02 C8 C0 25   905
#98A0 D0 F7 A5 05 F0 07 A9 3C   1101
#98A8 91 02 4C B1 98 B1 00 91   874
#98B0 02 20 C9 98 20 BC 98 C6   957
#98B8 04 D0 D2 60 18 AD 02 04   721
#98C0 65 00 85 00 90 02 E6 01   611
#98C8 60 18 A5 02 69 28 85 02   567
#98D0 90 02 E6 03 60 03 04 85   615
#98D8 00 AD 08 04 69 00 85 01   427
#98E0 A9 00 85 00 A9 40 85 01   669
#98E8 A0 00 A9 20 91 00 18 A5   695
#98F0 00 69 01 85 00 90 F3 E6   856
#98F8 01 A5 01 C9 91 D0 EB 60   1052
#9900 A2 02 A9 2F 95 00 CA 10   747
#9908 F9 18 AD 04 04 6D 07 04   574
#9910 85 03 A5 03 85 04 A2 00   603
#9918 38 F6 00 A5 03 FD 44 99   944
#9920 85 03 B0 F4 A5 03 7D 44   917
#9928 99 85 03 B5 00 9D C0 BF   1010
#9930 E8 E0 03 D0 E3 A0 2F A5   1266
#9938 04 38 C8 ED 00 04 B0 F9   926
#9940 8C CA BF 60 64 0A 01 AD   913
#9948 0A 04 85 00 AD 0B 04 85   468
#9950 01 AE 07 04 F0 06 20 BC   652
#9958 98 CA D0 FA 60 04 85 01   1046
#9960 20 60 98 20 00 98 20 90   640
#9968 9E 20 00 99 AC 06 04 AD   698
#9970 0C 04 85 00 AD 0D 04 85   472
#9978 01 A9 7E 91 00 20 47 99   697
#9980 20 78 EB 10 FB 8D 08 04   807
#9988 AD 09 02 C9 A2 F0 13 AD   979
#9990 08 04 C9 1B D0 01 60 C9   746
#9998 20 90 0F C9 7E B0 0B 4C   781
#99A0 30 9A A2 13 AD 08 02 4C   642
#99A8 AF 99 A2 00 AD 08 04 DD   896
#99B0 D0 99 F0 0D E8 E8 E8 BC   1498
#99B8 D0 99 C0 FF D0 F1 4C 80   1461
#99C0 99 E8 BD D0 99 85 02 E8   1302
#99C8 BD D0 99 85 03 6C 02 00   796
#99D0 08 77 9A 09 00 9B 0A 40   519
#99D8 9B 0B C1 9A 0D 08 9C 7F   817
#99E0 90 9B FF AD D5 9B 8D 30   1284
#99E8 9C B6 D0 9C BA D0 9F 89   1392
#99F0 E0 9D AE E0 9E 81 7A A0   1338
#99F8 83 E8 9D BF 50 9E AC 20   1105
#9A00 9D BC 2E 9D B4 58 9D 9C   1129
#9A08 A1 9D BE 00 9F 91 18 9F   995
#9A10 B9 A0 9F 85 B1 9F B1 40   1214
#9A18 A1 82 96 99 FF 00 9F 91   1153
#9A20 18 9F B9 A0 9F 85 B1 9F   1156
#9A28 B1 40 A1 82 A8 99 FF D0   1316
#9A30 18 AD 04 04 6D 07 04 CD   530
#9A38 05 04 90 03 8D 05 04 AD   479
#9A40 06 04 C9 25 D0 1A 18 6D   615
#9A48 03 04 CD 02 04 90 08 F0   610
#9A50 06 20 9F FA 4C 50 9F 20   794
#9A58 69 9A EE 03 04 4C 60 99   829
#9A60 20 69 9A EE 06 04 4C 60   711
#9A68 99 18 AD 03 04 6D 06 04   476
#9A70 A8 AD 08 04 91 00 60 AD   767
#9A78 09 02 C9 38 D0 2A 18 AD   715
#9A80 06 04 6D 03 04 C9 01 D0   536
#9A88 14 38 AD 02 04 E9 25 8D   666
#9A90 03 04 EE 03 04 A9 25 8D   599
#9A98 06 04 4C C1 9A AD 06 04   616
#9AA0 F0 19 CE 06 04 4C 60 99   806
#9AA8 18 AD 06 04 6D 03 04 C9   524
#9AB0 01 D0 03 4C 60 99 AD 03   713
#9AB8 04 F0 E7 CE 03 04 4C 60   860
#9AC0 99 AD 07 04 D0 1D AD 04   751
#9AC8 04 D0 03 4C 60 99 CE 04   750
#9AD0 04 38 AD 0A 04 ED 02 04   490
#9AD8 8D 0A 04 B0 03 CE 0B 04   555
#9AE0 4C 60 99 AD 09 02 C9 38   766
#9AE8 D0 DC CE 07 04 38 AD 0C   886
#9AF0 04 E9 28 8D 0C 04 B0 03   613
```

d'Andrré Rousselet et de Jean-Pierre Audour quand ils prennent le chemin de New York.

Nous sommes en octobre 1983. Le futur partenaire s'appelle Scali-Mc Cabe and Sloves. C'est une agence de taille moyenne, avec un petit début de réseau international. Mais c'est surtout la filiale du troisième groupe de publicité dans le monde, Ogilvy

xclusivité
ant
er, au sein
ons d'une
3, en
aincus de
, les
oud
P. Cela
des

```
#9AF8 CE 0D 04 4C 60 99 CE 04   758
#9B00 AD 09 02 C9 38 D0 28 18   713
#9B08 AD 06 04 6D 03 04 CD 02   506
#9B10 04 90 0F F0 0D A9 00 8D   726
#9B18 03 04 A9 01 8D 06 04 4C   404
#9B20 40 9B AD 06 04 C9 25 F0   880
#9B28 11 EE 06 04 4C 60 99 18   614
#9B30 A9 24 6D 03 04 CD 02 04   532
#9B38 F0 CD EE 03 04 4C 60 99   1015
#9B40 20 46 9B 4C 60 99 AD 07   762
#9B48 04 C9 15 D0 21 18 A9 15   681
[illegible] 6D 04 04 C9 FF D0 04 20   817
[illegible] 9F FA 60 EE 04 04 18 AD   948
[illegible] 0A 04 6D 02 04 8D 0A 04   284
[illegible] 90 03 EE 0B 04 60 AD 09   678
[illegible] 02 C9 20 D0 D8 EE 07 04   932
[illegible] 18 [illegible] 0C 04 69 20 8D 0C   511
[illegible] 04 [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] 04 60 EE   740
#9B88 04 04 18 AD 0A 04 6D 02   330
#9B90 18 AD 06 04 6D 03 04 CD   528
#9B98 02 04 F0 09 90 07 A8 20   606
#9BA0 CF 9B 4C B0 9B C9 01 D0   1179
#9BA8 03 4C 60 99 A8 20 C1 9B   876
#9BB0 AD 06 04 D0 06 CE 03 04   610
#9BB8 4C 60 99 CE 06 04 4C 60   713
#9BC0 99 B1 00 88 91 00 C8 C8   1011
#9BC8 CC 02 04 90 F4 F0 F2 A9   1249
#9BD0 20 88 91 00 60 18 AD 03   609
#9BD8 04 6D 06 04 CD 02 04 B0   510
#9BE0 11 85 02 20 E9 9B 4C 60   744
#9BE8 99 AC 02 04 B1 00 C9 20   741
#9BF0 F0 06 20 9F FA 60 EA EA   1251
#9BF8 88 B1 00 C8 91 00 88 C4   990
#9C00 02 D0 F5 A9 20 91 00 60   897
#9C08 AD 03 04 F0 11 CE 03 04   650
#9C10 F0 03 CE 03 04 20 60 98   736
#9C18 20 00 98 4C 08 9C AD 10   613
#9C20 04 8D 06 04 4C 40 9B 99   603
#9C28 88 B1 00 C8 91 00 88 C4   990
#9C30 20 36 9C 4C 60 99 AD 05   745
#9C38 04 C9 FF F0 0C 38 AD 05   946
#9C40 04 ED 04 04 ED 07 04 B0   673
#9C48 01 60 AA 86 04 A6 04 F0   815
#9C50 06 20 BC 98 CA D0 FA 18   1062
#9C58 A5 00 6D 02 04 85 02 A5   580
#9C60 01 69 00 85 03 A5 04 F0   651
#9C68 30 AC 02 04 B1 00 91 02   550
#9C70 88 D0 F9 38 A5 00 ED 02   1053
#9C78 04 85 00 B0 02 C6 01 38   570
#9C80 A5 02 ED 02 04 85 02 B0   721
#9C88 02 C6 03 C6 04 D0 DA AC   1003
#9C90 02 04 A9 20 91 02 88 D0   698
#9C98 F9 18 AD 03 04 6D 06 04   572
#9CA0 85 04 AD 10 04 85 05 A4   632
#9CA8 04 B1 00 A4 05 91 02 A9   666
#9CB0 20 A4 04 91 00 E6 05 E6   810
#9CB8 04 A5 04 CD 02 04 90 E7   759
#9CC0 F0 E5 EE 05 04 60 04 A9   985
#9CC8 20 91 02 88 D0 F9 18 AD   969
#9CD0 20 D6 9C 4C 60 99 18 A5   916
#9CD8 00 6D 02 04 85 02 A5 01   416
#9CE0 69 00 85 03 38 AD 05 04   479
#9CE8 ED 04 04 ED 07 04 B0 01   670
#9CF0 60 AA E8 AC 02 04 B1 02   855
#9CF8 91 00 88 D0 F9 20 BC 98   1110
#9D00 18 A5 02 6D 02 04 85 02   441
#9D08 90 02 E6 03 CA D0 E4 AD   1190
```

```
#9D10 05 04 F0 03 CE 05 04 60   563
#9D18 B0 03 4C 60 99 AA E8 AC   1078
#9D20 A9 00 8D 03 04 AD 10 04   510
#9D28 8D 06 04 4C 60 99 20 34   560
#9D30 9D 4C 60 99 AC 02 04 B1   837
#9D38 00 C9 20 D0 03 88 D0 F7   1035
#9D40 C8 84 02 A5 02 38 E9 25   827
#9D48 A0 25 AA B0 04 A4 02 A2   875
#9D50 00 8C 06 04 8E 03 04 60   395
#9D58 AD 05 04 38 E9 15 A0 15   673
#9D60 AA B0 05 AC 05 04 A2 00   694
#9D68 8C 07 04 8E 04 04 20 AF   508
#9D70 9D AE 07 04 F0 11 18 AD   796
#9D78 0C 04 69 28 8D 0C 04 90   462
#9D80 03 EE 0D 04 CA D0 EF AE   1081
#9D88 04 04 F0 12 18 AD 0A 04   477
#9D90 6D 02 04 8D 0A 04 90 03   417
#9D98 EE 0B 04 CA D0 EE 4C C4   1173
#9DA0 9D A9 00 8D 04 04 8D 07   623
#9DA8 04 20 AF 9D 4C 20 9D A9   802
#9DB0 00 8D 0A 04 A9 40 8D 0B   540
#9DB8 04 A9 22 8D 0C 04 A9 BC   721
#9DC0 8D 0D 04 60 20 47 99 4C   586
#9DC8 2E 9D A9 22 8D 0C 04 A9   732
#9DD0 BC 8D 0D 04 60 04 6D 02   557
#9DD8 04 8D 0A 04 90 03 EE 0B   555
#9DE0 A2 14 20 38 02 4C 60 99   597
#9DE8 20 EE 9D 4C 6A 99 A9 00   921
#9DF0 85 03 20 41 9E C0 00 F0   823
#9DF8 05 CC 02 04 D0 01 60 84   652
#9E00 04 A0 01 B1 00 C8 C9 20   775
#9E08 F0 F9 84 05 A4 04 88 C4   1126
#9E10 05 B0 06 A5 03 F0 E7 A4   990
#9E18 04 B1 00 C9 20 D0 EF 84   993
#9E20 02 20 E9 9B A4 02 E6 03   821
#9E28 E6 04 A5 04 CD 02 04 F0   854
#9E30 CD 88 C4 05 B0 02 A4 04   888
#9E38 B1 00 C9 20 F0 F3 4C 0E   983
#9E40 9E AC 02 04 B1 00 C9 20   746
#9E48 D0 03 88 D0 F7 60 EF 84   1269
#9E50 20 56 9E 4C 60 99 20 41   698
#9E58 9E C0 00 D0 01 60 84 04   791
#9E60 A0 01 B1 00 C8 C9 20 F0   1011
#9E68 F9 84 05 A4 04 B1 00 C9   932
#9E70 20 D0 15 88 C4 05 F0 15   859
#9E78 B1 00 C9 20 D0 0A C8 84   960
#9E80 04 A4 04 20 C1 9B A4 04   720
#9E88 88 C4 05 D0 E0 60 84 04   1001
#9E90 38 AD 10 04 ED 03 04 90   637
#9E98 0A C9 26 B0 06 A8 A9 40   832
#9EA0 99 AA BB 18 AD 03 04 69   819
#9EA8 25 CD 02 04 F0 0A 90 0D   655
#9EB0 A9 40 8D CE BB 4C BD 9E   1190
#9EB8 A9 40 8D CF BB A2 00 38   986
#9EC0 BD 11 04 F0 14 ED 03 04   714
#9EC8 90 0A C9 26 B0 06 A8 A9   912
#9ED0 60 99 AA BB E8 E0 0A D0   1280
#9ED8 E6 60 55 55 55 55 55 55   836
#9EE0 18 AD 03 04 6D 06 04 A2   485
#9EE8 00 DD 10 04 90 07 E8 E0   848
#9EF0 0B D0 F6 A2 00 BD 10 04   836
#9EF8 85 02 20 43 9D 4C 60 99   716
#9F00 AD 0E 04 D0 07 A9 01 A2   738
#9F08 03 4C 10 9F A9 00 A2 00   585
#9F10 8D 0E 04 A0 00 4C 2D 9F   599
#9F18 AD 0F 04 D0 07 A9 01 A2   739
#9F20 03 4C 28 9F A9 00 A2 00   609
```

```
#9F28 8D 0F 04 A0 09 A9 03 85   634
#9F30 04 BD 40 9F 99 D2 BF E8   1202
#9F38 C8 C6 04 D0 F4 4C 60 99   1179
#9F40 4F 46 46 4F 4E 20 55 55   578
#9F48 55 55 55 55 55 55 55 55   680
#9F50 AD 0E 04 F0 08 20 41 9E   694
#9F58 CC 02 04 F0 0B AD 0F 04   653
#9F60 F0 03 20 EE 9D 4C 08 9C   910
#9F68 B1 00 C9 20 F0 06 88 D0   1000
#9F70 F7 4C 08 9C C8 98 38 ED   1132
#9F78 03 04 8D 06 04 20 36 9C   400
#9F80 AD 0F 04 F0 03 20 EE 9D   862
#9F88 20 46 9B 20 BC 98 20 34   713
#9F90 9D 4C 30 9A 55 55 55 55   775
#9F98 55 55 55 55 55 55 55 55   680
#9FA0 AD 0C 02 C9 FF D0 05 A9   1025
#9FA8 C4 4C BF 9F A9 E4 4C BF   1286
#9FB0 9F AD 0C 02 C9 FF D0 05   1015
#9FB8 A9 D5 4C BF 9F A9 F5 8D   1363
#9FC0 08 04 4C 30 9A 55 55 55   545
#9FC8 55 55 55 55 55 55 55 55   680
#9FD0 A2 00 BD 56 A0 9D FA BB   1191
#9FD8 E8 E0 14 D0 F5 AD 10 04   1122
#9FE0 85 02 AD 02 04 85 04 A2   613
#9FE8 00 AD 08 02 C9 88 F0 10   789
#9FF0 C9 81 D0 F5 20 41 9E 84   1170
#9FF8 05 38 A5 04 E5 05 18 65   589
#A000 02 85 04 C6 04 A5 04 C5   707
#A008 05 90 39 A2 01 86 03 20   538
#A010 41 9E C0 00 F0 2E C8 84   1033
#A018 06 A4 04 B1 00 C9 20 D0   792
#A020 0F 20 E9 9B E6 02 E6 06   903
#A028 C6 04 A5 06 C5 04 90 E9   951
#A030 A5 03 F0 10 20 E9 9B A9   1013
#A038 C4 A4 02 91 00 A9 E4 A4   1068
#A040 06 C8 91 00 A2 00 A9 20   714
#A048 9D FA BB E8 E0 14 D0 F6   1524
#A050 20 78 EB 4C 08 9C 44 4F   774
#A058 42 42 45 4C 54 20 54 45   546
#A060 4B 53 54 3F 20 28 4A 2F   498
#A068 4E 29 55 55 55 55 55 55   629
#A070 18 A5 00 6D 02 04 85 02   439
#A078 A5 01 69 00 85 03 AC 10   595
#A080 04 B1 02 C9 20 D0 03 4C   703
#A088 60 99 20 56 9E 20 41 9E   780
#A090 C8 CC 02 04 90 0E AD 0F   756
#A098 04 F0 03 20 EE 9D 20 BC   894
#A0A0 98 4C 70 A0 84 04 38 AD   865
#A0A8 02 04 E5 04 18 6D 10 04   392
#A0B0 85 05 AD 02 04 85 04 A4   618
#A0B8 05 B1 02 88 C9 20 F0 0A   803
#A0C0 C6 04 CC 10 04 D0 F2 4C   952
#A0C8 96 A0 84 05 A6 05 A4 05   787
#A0D0 B1 02 A4 04 91 00 C6 05   695
#A0D8 C6 04 A5 05 CD 10 04 B0   773
#A0E0 ED A5 00 85 06 A5 01 85   840
#A0E8 07 20 BC 98 E8 86 04 A4   913
#A0F0 04 B1 00 C9 20 D0 0F C8   837
#A0F8 CC 02 04 D0 F4 20 D6 9C   1064
#A100 20 2D A1 4C 70 A0 84 04   722
#A108 A6 04 AD 0F 04 F0 09 20   643
#A110 2D A1 20 EE 9D 20 BC 98   1005
#A118 86 04 A4 04 20 C1 9B C6   884
#A120 04 A5 04 CD 10 04 F0 02   640
#A128 B0 F0 4C 70 A0 A5 06 85   1068
#A130 00 A5 07 85 01 60 85 01   536
#A138 60 55 55 55 55 55 55 55   691
#A140 18 AD 03 04 6D 06 04 CD   528
#A148 10 04 F0 02 B0 03 4C 60   613
#A150 99 A2 01 DD 10 04 F0 0F   812
#A158 90 22 BC 10 04 F0 1D E8   887
#A160 E0 0B D0 EF 4C 60 99 E8   1239
#A168 BD 10 04 CA 9D 10 04 E8   820
#A170 E0 0B D0 F3 A9 00 9D 10   1028
#A178 04 4C 60 99 BC 10 04 9D   694
#A180 10 04 E8 98 E0 0B D0 F4   1091
#A188 4C 60 99 55 55 55 55 55   750
#A190 AC 02 04 B1 00 91 02 88   638
#A198 D0 F9 20 BC 98 18 A5 02   1020
#A1A0 6D 02 04 85 02 90 02 E6   626
#A1A8 03 C6 04 D0 E3 60 55 55   906
#A1B0 A9 01 85 05 A9 00 85 04   614
#A1B8 A9 00 85 06 A9 0F 20 C1   717
#A1C0 F5 20 41 9E F0 65 C8 84   1173
#A1C8 08 A0 01 A2 00 B1 00 DD   729
#A1D0 70 97 D0 06 20 60 A2 4C   843
#A1D8 2B A2 8A 18 69 0D AA E0   879
#A1E0 82 D0 EA B1 00 C9 C4 D0   1354
#A1E8 07 E6 04 A9 0E 4C 28 A2   702
#A1F0 C9 E4 D0 07 C6 04 A9 0F   1030
#A1F8 4C 28 A2 C9 D5 D0 07 A9   1076
#A200 08 85 06 4C 2B A2 C9 F5   874
#A208 D0 07 A9 00 85 06 4C 2B   642
#A21A A2 A5 05 F0 05 B1 00 4C   830
#A218 28 A2 A5 06 F0 08 A2 7B   906
#A220 20 60 A2 4C 2B A2 A9 20   772
#A228 20 C1 F5 C8 C4 08 D0 9B   1237
#A230 A5 05 F0 0A A9 08 20 A2   791
#A238 A2 C6 05 4C B4 A1 A5 09   956
#A240 F0 0E C9 01 D0 05 A9 0F   853
#A248 4C 52 A2 A9 08 20 A2 A2   853
#A250 A9 08 20 A2 A2 20 BC 98   905
#A258 C6 02 F0 03 4C B0 A1 60   952
#A260 A9 08 20 C1 F5 A9 06 85   955
#A268 07 A9 00 85 0A A5 05 D0   697
#A270 09 8A 18 69 06 AA A5 06   623
#A278 85 0A E8 BD 70 97 05 0A   842
#A280 20 C1 F5 A5 04 F0 08 BD   1076
#A288 70 97 05 0A 20 C1 F5 C6   946
#A290 07 D0 E7 A5 04 D0 05 A9   997
#A298 0F 4C 9E A2 A9 0E 20 C1   819
#A2A0 F5 60 20 C1 F5 A9 0A 20   1022
#A2A8 C1 F5 60 55 55 55 55 55   959
```

Mand eller mus

Har du en kat i huset? Har du også en Amstrad, Atari eller Commodore 64? Ja så kan du snart risikere at katten vil lege med din computer, for Rushware har netop lanceret en ny optisk computermus.

■ Du får din mus flot indpakket i pap og skumgummi. Øverst i pakken ligger din manual. Denne manual gennemgår det medfølgende software på tysk og engelsk. Da jeg først så manualen tænkte jeg wow! Sikken en gennemført manual. Men jeg blev hurtigt klogere og fandt ud af, at det var bare en gentagelse af det samme, til Amstrad og Commodore 64.
Dernæst ligger der en kassette hvori dit tegneprogram ligger. Det vender vi tilbage til senere i testen. Efter disse indledende manøvrer er vi efterhånden kommet til kernen i pakken (ikke EF). Her ligger musen i al sin dejlighed (troede jeg), sammen med et interface.



Musen tilsluttes via et interface

Tilslutningen af musen sker via et interface, da den kører på både Amstrad, Atari og Commodore 64.
Mus og interface er begge holdt i den beige Commodore farve. Musen er ca. 9 cm lang, og 6,5 cm bred.
På det højeste punkt er den ca. 3,5 cm og skråner nedad mod fronten med de to trykknapper.
Disse to knapper sidder så akavet, at der skal være sprunget en håndgranat mellem fingrene på dig før de passer.
Længst fremme på musen sidder ledningen (halen), der er 170 cm lang. Det er lige før du kan tage musen med hen til naboen uden at trække den ud af din computer. Interfacet er nogenlunde samme størrelse som musen, bare ikke lige så højt.
I interfacet er der en ni-benet port, af samme slags som joystickporten.
Så er der et strømudtag til Amstrad'en, et monitorudtag til samme, og en kontakt til omskiftning mellem de forskellige computere.
Denne kontakt skal stå i "A" position, hvis du vælger f.eks. Commodore version.
Ledningen på interfacet er ca. 50 cm. Det vil sige at du alt i alt har en spændvidde på ca. 220-225 cm at strække musen over.

Softwaren ikke særlig smart

Efter at have bladret gennem de forskellige turbokaotiske versioner, finder du tilsidst den engelske version til Commodore 64, som jeg har testet musen på.
Den bringer dig gennem samtlige funktioner, som vi her vil gennemgå. Inden vi starter skal det nok nævnes, at når du har valgt en funktion, forsvinder rammen omkring billedet, og du har hele skærmen til at tegne på.
Lad os starte med DRAW, der ganske simpelt er din blyant. Med et tryk på fireknappen og et let slag med musen, tegner du nu en fin streg. Hvis du kommer til at tegne forkert, kan du bruge en OOPS funktion, der vil ændre billedet, til hvad det var ved sidste tegnevalg.
LINE funktionen kendtegner faktisk resten af funktionerne i dette ret mangelfulde stykke software.
Du har valgt LINE, og rammen er forsvundet. Første gang du trykker på fire, afsætter du en dot, der angiver hvor din streg starter. Så kan du flytte din cursor (pil) rundt på skærmen, og næste gang du trykker på fire, har du afsat slutpunktet for din linie.
Det kedelige er blot, at du overhovedet ikke kan komme til at se, hvordan det ser ud, når du har sat stregen.
LINES er den næsten i rækken, der er næsten identisk med LINE. Den eneste forskel er at linierne vil fortsætte i enden på hinanden og således blve en lang streg.
Den næste funktion er RAYS, der er ganske lækker, og ville tage sig godt ud i et ordentligt tegneprogram. Ligesom i LINE vil det første tryk på fire bevirke at der afsættes en dot, der er din ledetråd. Derefter kan du afsætte linier, som en akse (dotten) og det har en meget lækker effekt. I manualen forklarer de det med at man kan lave stråler som på en sol. Så er der CIRCLE, og endnu en gang bryder galskaben ud hos programmøren. Første tryk på fire bevirker som sidst, at der sættes et punkt.
I dette tilfælde er punktet din cirkels kant. Det er faktisk ikke så nemt at forklare hvorden den virker, men tro mig når jeg siger at det er dybt godnat, og ikke til at bruge.
DISK er næsten den samme som CIRCLE. DISK bliver blot fyldt hvor CIRCLE tegnede en ring.
Næste i rækken er FRAME, der laver en rektangel, den er lige så dum at arbejde med, som CIRCLE, og det siger ikke så lidt.
BOX er ligesom FRAME men fyldt med farve. Resten af mulighederne er karakteristiske for tegneprogrammer i det hele taget. Der er FILL, COPY, SPRAY og ERASE som du sikkert kender.

Vi prøver at bruge programmet

Lad os prøve at tage forløbet som det kunne have set ud. Nu propper du din mus i joystickport to.
Så smider du båndet med dit software i båndspilleren, og loader dit Paint-Box program ind.
Jeg morede mig meget over navnet Paint-Box, da det jo



også er navnet på Quantels tegnecomputer til 1.2 millioner. Der er desværre ingen sammenligning overhovedet. Lad os antage at båndet er hældt i maskinen. Der vil nu vælte et billede i lækker grafik ud i hovedet på dig. Tankerne suser gennem hovedet på dig, du forestiller dig de store overskrifter: Ny Leonardo Da Vinci fundet i Danmark. Han maler kun på Rushwares Paint-Box, det fantastiske tegneprogram.

Men hvis du begynder at tegne med det, bliver du brat vækket af dine søde drømme. Langsomt fører du musen hen over bordet, og ingenting sker. Du prøver igen og igen. Hvis du følger den lille pil der er på skærmen, som gør det ud for cursor, vil du opdage, at den faktisk bevæger sig. Men du vil også opdage at du faktisk har slidt dybe furer i bordet under din mus.

Alt dette bare for at få musen fra en side til en anden. Skidt med det tænker du. Der skal bare noget underlag til, som gummikuglen under musen kan få bedre fat i.

Fluks henter du et stykke voksdug, skriveunderlag, et eller andet der skulle kunne gribe bedre. På den ingen – Leonardo. Det unge håb (i dette tilfælde dig), griber sin Rushwaremouse med fornyet iver. Men ak! Malerhuen forsvinder hen i et støvet hjørne, sammen med de knuste drømme. Nul maler her!

Konklusion

I hele forløbet får du igen og igen at mærke, at softwaren er meget dårligt udarbejdet. Det mangler den sidste afpudsning, der ville gøre Paint-Box til et stykke brugbart software.

Manualen kunne bravt undværes, da man efter 5 min. brug af programmet vil kunne det udenad.

Musen, der burde være grunden til at man køber denne pakke, står helt i baggrunden. Også her mangler lidt omtanke og gennemarbejdelse. Bare det at man ikke kan få fingrene til at ligge rigtigt, er da helt hen i vejret. Det burde da være noget af det første man tænker på. Men nej de smider bare det første og bedste der falder dem ind ud på markedet, uden at gennemarbejde noget af det. Hvis du stadig skulle være interesseret, kan du ringe til Quicksoft på tlf. 01-24 12 33, der anviser nærmeste forhandler. Og prisen, ja den ligger på kr. 695,-.□

Henrik Bang

Enden på komedie

Den ældgamle kinesiske kampsport – Kung Fu, har gennem tiderne betydet adskillige computerspil på markedet. Det sidste i den række, har Ocean taget sig af – Yie Ar Kung-Fu.

■ Kung Fu er en af de mest effektive kampsporter der findes, når det gælder om at maltraktere sin modstander hurtigst muligt.

Ved hjælp af diverse spark og slag, der sigter mod kroppens nervecentre, gøres modstanderen lynhurtigt ukampdygtig.

Det er lykkedes softwarehuset Imagine, at overføre denne forholdsvis voldelige kampsport til et harmløst computerspil.

Navnet på spillet er "Yie Ar Kung-Fu", og du får her lige så meget brug for hurtige reaktioner, præcision og overblik, som i en ægte Kung-Fu dyst.

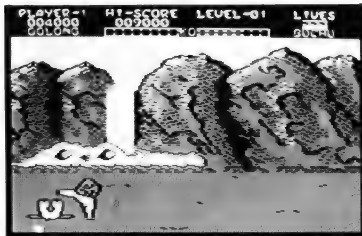
Dit navn er Oolong, og dit endelige mål er at blive Grandmaster. For at opnå denne eftertragtede titel, skal du nedkæmpe et antal frygtede nærkamps-krigere. Ialt er du i besiddelse af 16 forskellige tricks, så som flyve-spark, højt spark, almindeligt spark, ankel spark, liggende spark, benspænd, lunge slag, cirkel spark og slag imod hovedet. Du er også i stand til at hoppe ca. 3 meter op i luften, i bedste Bruce Lee stil.

Den første modstander

Din første modstander hedder Buchu. Han er en stor skaldet korpulent herre, med en langt fra særlig smidig teknik.

Til gengæld er den så voldelig, som den overhovedet kan være. Buchu's yndlings kneb er nemlig at kaste sig vandret gennem luften, med sit massive hoved forest.

For at undgå denne flyvende



kødklump, skal du enten dukke dig eller hoppe. Hvis du er for langsom, lyder der et UURG, og din energitabel rasler ned.

Din næste modstander hedder Star, og det ikke helt uden grund. Star er en vidunderlig dame, der er helt vild efter at nedlægge dig. Dette ville ik-

ke være særligt generende, hvis det vel at mærke ikke blev gjort med små stikkende kastestjerner (stars).
For at overleve dit bekendskab med Star, bliver du nødt til at prøve at komme helt tæt på. Den uskrevne regel om ikke at slå på kvinder, glem den, den duer ikke her.
Den 3. modstander kaldes Nuncha. Hans speciale er håndteringen af en Nunchako. Til dem der er lykkeligt uvidende om hvad en sådan er, skal det siges, at en nunchako er to korte stokke, der er bundet sammen med en kort kæde.
I sin oprindelige form er en nunchako ikke et våben, derimod blev den af fortidens japanske bønder brugt til at tærske høstet korn med. Som det er tilfældet med mange andre Kung-Fu våben, blev nunchakoen brugt som våben, fordi det var et almindeligt arbejdsredskab, der ofte var ved hånden.
En ting er i hvert fald sikkert, din ven Nuncha har ikke i sinde at bruge sin nunchako til bare at tærske korn.
Mens Nuncha fægter rundt med sine træstykker, prøv da om du kan se dit snit til at give ham et par slag.
Hvis det lykkedes dig at bryde igennem alle hans offensive slag og ramme ham, så nøjes ikke kun med et slag, men giv ham gavmildt flere, før han når at reagere.
En BO er et andet kendt nærkampsvåben, som du stifter bekendskab med. Efter du har nedkæmpet Nuncha, støder du, om jeg så må sige, på en agressiv herre ved navn Pole.
Sammenlignet med dine forrige modstandere, er Pole meget hurtig. Hvis du hopper, risikerer du at blive ramt indtil flere gange, før du når jorden. I tilfælde af, at du hænger der hjælpeløst i luften, forsøg da at flå og ruske i joystikket som var det et andet decathlonspil. Når du ikke det, kan du godt starte forfra.

Så er det kamp på kæde

Din næste modstander hedder Chain. Ifølge navnesymbolikken skulle han være i besiddelse af en kæde, og det er han så sandeligt også.
Med kæden slår han hele tiden ud efter dig, og nu begynder det at blive svært at undvige, for kæden er lang.
Igen er det en god ide, at komme helt tæt ind på din modstander, hvor du ikke er nær så udsat for at blive ramt.
Men det kan til tider godt være svært, for selv om Chain er stor og svær, bevæger han sig lige så hurtigt som en hanhjort, der er kommet i brunst. Du bliver mildest talt jagtet.
Hvis du overlever bekendskabet med Chain, møder en virkelig rå modstander. Hans navn er Club, og hvorfor nu det? Jo det skyldes, at han er den heldige ejer af, det man på moderne dansk kalder, en kølle. Denne kølle giver indtrykket af at være ret massiv, så hvis du har i sinde at komme videre, så pas på. Udover sin kølle har Club også et lille grønt skjold, der gør det sværere for dig at komme igennem med dine slag og spark.
Nærkamps våben er ofte ganske uskyldige brugsting, der pludselig bliver til dødelige slag- eller kastevåben. Hvem ville drømme om, at nogen ville bruge et noget så uskyldigt som en vifte, til at kaste mod sine fjender?
Ikke desto mindre møder du på næste bane en ny kvindelig modstander, der ikke laver andet end at kaste den ene knivskarpe vifte efter den anden mod dig.
Hendes navn er Fan, og pas på hendes skarpe vifter, da de farer rundt som rundtossede guldfisk og derfor kan være svære at undgå.
Fan minder i sin stil meget om den anden kvindelige modstander kaldet Star, bortset fra at vifterne her ikke flyver ligeud, som kastestjernerne gjorde det.
Hvis du er så dygtig, at du nedkæmper Fan (det er rimeligt svært), møder du en mand, med det meget sigende navn Sword. Hr. Sword kæmper med et stort tohåndssværd, med hvilket han prøver at holde dig på afstand.
For at undgå hans drabelige hug, bliver du pány nødt til at gøre brug af dine veludviklede lårmuskulator. Hop som en anden skrubtusse tæt ind på Sword, og prøv at give ham nogle slag på især benene.
Af en eller anden grund forekommer Hr. Sword ikke én, at være så svær, men han er på den anden side heller ikke beskyttet af noget skjold, hvilket gør det lettere at komme igennem med slag og spark.
Din næstsidste modstander hedder Tunfun, hvilket hænger sammen med at han bruger det frygtede våben kaldet en tunfan. At beskrive en tunfan er svært, den skal næsten opleves.
Her kæmper du mod et slagvåben, samtidig med at din modstander også er i stand til at parere dit angreb. Læg Tunfun for dine fødder, og du er parat til at møde den sande mester.

Den endelige kamp

Din sidste modstander bruger ingen våben, det behøver han ikke. Hans navn er Blue, og hvis du er dygtig nok til at overvinde ham, opnår du titlen Grandmaster.
Blue er den eneste der kan hoppe lige så højt som dig, hvilket gør det umuligt at presse ham op i et hjørne.
Tilføjes skal det, at Blue tilmed er meget hurtigere end dig. Med Blue får du virkelig din sag for, og selv om du taber, bliver du alligevel Grandmaster, bare i blå mærker.

Konklusion

Yie Ar Kung-Fu udmærker sig som en helt ny type nærkampspil, hvor du skal overvinde mange forskellige modstandere med hver deres våben og teknik.
Der er ingen mulighed for at spille to spillere mod hinanden på en gang, desværre kunne man sige, men til gengæld gælder det om at kunne klare sig mod varierene bevæbnede modstandere.
Dette kombineret med det store udbud af spark og slag, du selv er i stand til at udføre, giver Yie Ar Kung-Fu en stor spillemæssig værdi.
Hver ikke nedkæmpet modstander udgør i sig selv en udfordring, der ikke slipper dig, før alle dine modstandere er overvundet. Hvis du vil nå så langt, venter der dig i Yie Ar Kung-Fu er flot med udmærkede lydeffekter. Kun den skingrende baggrundsmelodi indeholder visse migræneagtige tendenser.
Yie Ar Kung-Fu må betegnes som værende et absolut godt køb, sprængtfyldt med action og umådeligt facinerende.□

Claus Leth Jeppesen

Grafik	10
Lyd	9
Action	11
Fængslende	11
Pris/kvalitet	10-11

CPC med klodser i

■ Engang i efteråret lovede DK'tronics at de ville lancere en række udvidelseskort til Amstrad computerne. Der skulle blandt andet være en række RAM udvidelser.
Efteråret gik, vinteren kom, og i januar så jeg i det engelske blad "Amstrad User", en anmeldelse til Danmark, men jeg var så småt begyndt at blive grøn i hovedet af misundelse. Jeg glemte dog hurtigt alt om sagen, indtil jeg stod med "Alt om Data's" marts nummer.
I en artikel om et Amstrad show i London, stod DK'tronics produkterne beskrevet, hvidt på sort. Jeg blev grebet af en overvældende trang til at se, føle og bruge de udvidelser, og greb straks telefonen.
Efter et par samtaler fandt jeg frem til den danske importør, Twilight.
De flinke mennesker hos Twilight fremsendte fluks en papkasse, fyldt med godter (NEJ, ikke de to benede....)
I kassen lå der to CPC 464 RAM udvidelser, på hen-

Navnet "SOFT Special" mere end antyder, at vi primært beskæftiger os med software. Der er dog som bekendt et ordsprog der siger, at undtagelsen bekræfter reglen. Vi har nemlig kigget nærmere på noget Amstrad udstyr fra det engelske DK'tronics firma.

holdsvis 64K og 256K, samt en 256K RAM-disc.
Til 6128 var der en 256K RAM udvidelse, og en RAM-disc af samme størrelse.
Selvfølgelig er alle disse luksus-dimser ikke gratis. En 64K udvidelse koster 698 kr., en 256K udvidelse koster 1798 kr. og en RAM-disc 1698 kr.

RAM pakkerne

At disse hukommelsesudvidelser eksisterer, er egentligt ironisk. Det var nemlig sådan, at en af udviklingsfolkene bag Amstrad, hævdede at det var umuligt at lave RAM udvidelser på Amstrad computerne.
Manden, der var ingeniør, sagde senere op hos Amstrad og blev ansat hos DK'tronics. Her udviklede han RAM udvidelserne.
Min første computer var en ZX-81, og jeg husker tydeligt alle de fordele jeg inkasserede, da jeg fik en 16K RAM pakke!! Der var også ulemper. Slog jeg i bordet af raserei, fordi mit program ikk virkede, så var der stor chance for at 81'eren ville crashe. Det var i de gode gamle dage, hvor "højopløsningen" var på 42*62 punkter!
Forståeligt nok var mine forventninger til DK'tronics produkterne stor. Ville det være en "ryste-RAM" eller hvad!! Det viste sig at være et yderst solidt produkt.
RAM udvidelsen til 464/664 er indbygget i en plastickasse der kan sættes direkte bag computeren. Farven er den sædvanlige Amstrad farve, og på toppen af kassen er der ventilationsriller, så den matcher computeren. DK'tronics folkene har iøvrigt været så venlige, at lave et gennemførselsprint, så at du kan hægte yderligere udvidelser på.
Udvidelsen til 6128'eren er lidt anderledes designet. Den er bredere, hvilket gør at du skal sætte en printer på, føres printer kablet ind gennem et hul i RAM kortets kabinet.
Ideen er god nok, hvis du altså ikke har mere end to udvidelseskort på af den type. Har du for mange udvidelser sat



på computeren, får du brug for et længere printerkabel.

RAM software

RAM pakkerne leveres i en pæn lille kasse. Indenbords i kassen ligger RAM pakken (Logisk nok, ikke?), en kort manual og et kassettebånd. Manualen er selvfølgelig på engelsk.
Jeg satte fluks min RAM udvidelse på computeren, og tændte. Der skete ingen verdens ting. Hmmm!!! Tænkte jeg, og fandt manualen frem og begyndte læsningen. Her fandt jeg svaret på hvorfor computeren ikke gjorde noget. Der skal selvfølgelig et program i computeren først.
Hvad kan man lære af dette: Læs Altid Dokumentationen! Dette ordsprog går under betegnelsen Kasper's Lov.
Ligesom du på 6128'eren skal starte med at køre programmet BANKMAN, skal du også eksekvere et program her.
Programmet indeholder en del RSX software, der giver dig en række nye kammandoer. Når du har kørt programmet, spørges der om hvor maskinkodeprogrammet skal lægges i hukommelsen. Du kan svare med ENTER, og så lægges det automatisk i toppen, hvorefter der foretages en test af den nye RAM.
Det er især til brug under BASIC, at RAM pakkerne kan anvendes. Til det er der lavet 14 nye kommandoer. Først og fremmest, er udvidelserne smarte til at gemme skærme og vinduer i.

SAVES:
Bruges til at gemme et helt skærmbillede i. Med en 64K udvidelse kan du gemme fire. Med en 256K udvidelse er der plads til 16.

LOADS:
Bruges til at kalde et skærmbillede frem der er gemt i en anden bank.



SAVEW:
Har du kreeret et vindue, kan du gemme det i en bank. Du specificerer vinduets nummer, og hvilken bank det skal gemmes i.

LOADW:
Henter et vindue ind på skærmen. Du skal angive bank- og vinduesnummer.
Når du gemmer og henter vinduer, kan du også specificere den adresse vinduet ligger fra, i den givne bank. På den måde kan du presse flere små vinduer ned i en bank, end blot et vindue, det være stort eller lille.
For at kunne udnytte "vinduesgemmesystemet" effektivt, må du være i stand til at beregne vinduets eksakte størrelse. Til dette har DK'tronics lavet tre formler til udregninger i MODE 0, 1 og 2.
DK'tronics har også inkluderet kommandoer til at lave tegnefilm. Det der kaldes "Amstrad graphics". Med tre kommandoer, gøres det muligt at lave hurtige skærmskift. Hvis du har prøvet at flytte en 16K bytes skærmblok, så ved du at det sker relativt langsomt. Der er dog i Amstrad muligheden for, at lade skærmen ligge på et andet sted i RAM'en, og det er det DK'tronics udnytter. De gør det, at istedet for at flytte hele skærmen, flyttes der blot de pointere der peger på skærmen. På den måde går det meget hurtigere, og det ser faktisk imponerende ud med de hurtige skærmskift.

Andet end skærmen

Der er selvfølgelig mulighed for at bruge udvidelsen til andet end skærmstyring. Med kommandoer som SAVED og LOADD kan du gemme variabler, strenge og arrays. At bruge pladsen i udvidelsen til at gemme variabler er ikke den mest interessante anvendelsesmulighed. Og der er da alternativer.
Der er to specielle kommandoer som PEEK og POKE. De fungerer næsten som de almindelige PEEK og POKE. De to kommandoer gav mig ikke ▶

et forhøjet blodtryk, det gjorde derimod BANK kommandoen.
Med BANK skifter du RAM området fra 16-32K, ud med en alternativ RAM bank fra udvidelsen. Med den kommando kan du altså få plads til større programmer, men der er fare på færde.
Du skal være meget forsigtig med at bruge BANK. Hvis et program stoppes på et forkert tidspunkt, kan du risikere at der er ændret på skærmadressen. Dette betyder, at du med sikkerhed kommer ud for et gevaldigt crash!
DK'tronics fortæller da også, at denne feature kun bør benyttes af erfarne programmører.
I softwaren er der også inkluderet en EMULATE kommando. Den er gemt langt væk i manualen, da den grænser til det ulovlige. Med EMULATE kan du nemlig bringe en CPC-464/664 til at "lege", at den er en 6128. Det vil sige, at den meddeler at den er en 6128, når ROM identitets rutinen kaldes.
Fordelen ved at have EMULATE er, at du kan bruge specielle 6128 programmer på din 464/664. For eksempel Tasword til 6128'eren.

Ros og ris

Jeg har på et tidligere tidspunkt, anmeldt en RAM udvidelse fra det tyske Vortex (I AOD, 2-1986), så det er rimeligt at lave en lille sammenligning. Til fordel for Vortex kortet er:

1: Udvidelse på op til 512K.
2: Indbygget ROM software, med udvidet BASIC, printerspooler, debugger/monitor.
3: Fuld CP/M 2.2 support. Giver TPA 56K. RAM-disc under CP/M.
4: Bus-buffer på.
5: Indbygges direkte i CPC-464.

Vortex kortet kan mange ting. Det eneste som DK'tronics kan byde på, og som Vortex mangler, er EMULATE og muligheden for at gemme vinduer. Deusden er Vortex en smule dyrere.

Lækker RAM disc

Et andet spændende DK'tronics produkt er deres RAM disc, 256K Silicon disc. Den findes i to udgaver, til CPC-464/664 og til 6128. Har du en CPC-464 er der blot det krav, at der i forvejen skal være et disc drev/interface på. Dette skyldes, at den software der siddet i den indbyggede ROM, bruger nogle rutiner i disc ROM'en fra Amstrad.
Silicon disc'en til 464/664 kommer i to små kabinetter. Det ene indeholder selve de 256K RAM der leger disc, og i det andet kabinet ligger der en ROM med program til styring af discen.
Kabinettet til 6128'eren er af samme type, som det kabinet der bruges til 6128'erens RAM udvidelse. På 1628'eren skal der også to kabinetter til hele Silicon disc. Lidt irriterende.

Hvad er en RAM disc

Det er nok ikke alle der kender til en RAM disc's fordele, så nu kommer indvielsen i hemmeligheden.
Et discdrev kan læse og skrive data til og fra en diskette ret hurtigt, ihvertfald set i forhold til en kassettebåndoptager.
Et discdrev er dog mekanisk opbygget og for at tage et eksempel skal læse/skrive hovedet flyttes ind imellem, og det tager tid.
Hos RAM discen er det anderledes, her er der ingen mekaniske dele. Alt er elektronisk opbygget. Med et program til at styre RAM discen, kan en RAM disc arbejde omtrent 100 (hundrede!!) gange hurtigere end en mekanisk disc!

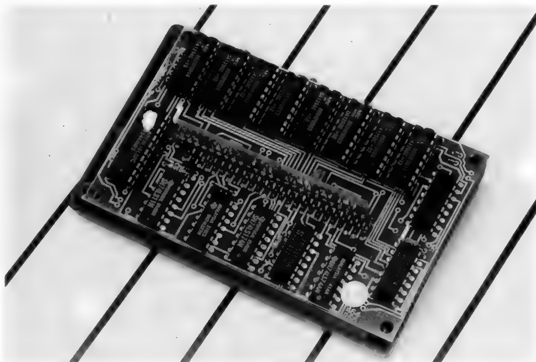
Hvad kan Silicon disc?

Det store spørgsmål er så hvad en DK'tronics RAM disc kan gøre. Svaret er simpelt: Alt det er normalt Amstrad drev kan gøre. Silicon disc kan bruges på både 1 og 2 drev systemer, og selv arbejde som drev 2 eller 3.
Alle de instruktioner der gælder for den normale disc station, gælder også for Silicon disc. Så enkelt er det. Der er desuden tilføjet et par ekstra. Disse er blandt andet SAVEDISC der kopierer indeholdet af RAM discen over på den normale disc, og LOADDISC der fungerer den anden vej.
Der er ikke ret meget andet at fortælle om Silicon disc, udover at meddele at det også fungerer under CP/M, og så skal jeg naturligvis fortælle hvor hurtigt det er.
Jeg prøvede at lægge et stort program over på disc. Kørte jeg programmet fra den almindelige disc, tog det 18,3 sekunder før det var helt inde. Kørte jeg programmet fra Silicon disc, tog det kun 2,7 sekund!! Det eneste minus ved Silicon Disc, er mangelen på en reset knap. Har du vigtige data liggende i Silicon Disc, og maskinen crasher, er du på spanden. Hvis du bliver nødt til at slukke for din Amstrad, mister du uundgåeligt data fra din Silicon Disc. Havde der været en reset-knap, kunne du starte maskinen op igen, uden at slukke for den. Du kan dog selv indlægge en reset knap i din Amstrad.

Konklusion

Det har været spændende at lege med en udvidet hukommelse, arbejde med Silicon disc og ellers prøve en række nye udvidelser. Som sædvanlig er der et par af produkterne der adskiller sig specielt fra resten.
Jeg må indrømme, at RAM udvidelserne er lidt af en skuffelse. De er ikke gennemførte nok. Det tyske Vortex er med sine meget fleksible RAM kort, klart at foretrække fremfor DK'tronics udvidelserne.
Med Silicon Disc er det anderledes. Det er et meget lækkert produkt, og jeg er sikker på, at alle kan se fordelen ved RAM discen. Den er især rar at have under programudvikling. Vortex har også en RAM disc, men kun under CP/M.
Valget er dit, og der er meget at vælge imellem . . . □

Kasper Vad

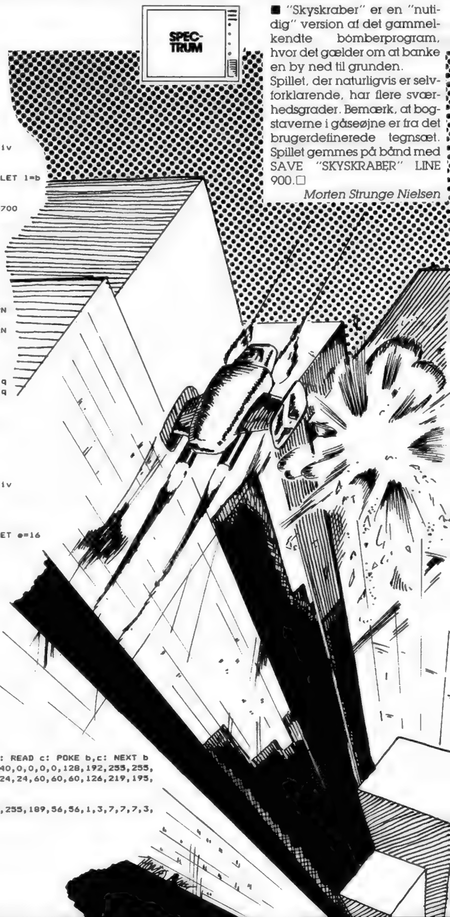


Sådan ser DK'tronics 256K RAM udvidelse ud indvendig.

Skyskraber

■ "Skyskraber" er en "nutidig" version af det gammelkendte bomberprogram, hvor det gælder om at banke en by ned til grunden.
Spillet, der naturligvis er selvforklarende, har flere sværhedsgrader. Bemærk, at bogstaverne i gåseøjne er fra det brugerdefinerede tegnsæt. Spillet gemmes på bånd med SAVE "SKYSKRABER" LINE 900.□

Morten Strunge Nielsen



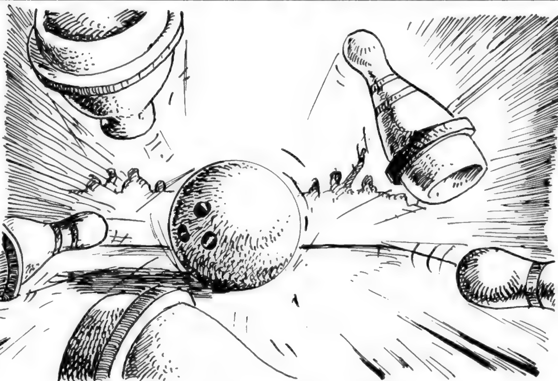

```
  25 LET liv=3: LET score=0: LET e=20: LET x=8
  30 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
  40 LET a=0: LET b=0: LET s=0
 100 FOR Q=3 TO 29
 110 LET z=e-INT (RND*x)
 120 FOR W=20 TO Z STEP -1
 130 PRINT AT W,Q; INK 6;"A";
 140 NEXT W
 150 PRINT AT Z-1,Q; INK 2;"G"
 160 NEXT Q
 170 PRINT AT 21,3;"score= ";score;AT 21,23;"Liv= ";liv
 200 REM >>> SPILLET <<<
 210 FOR b=0 TO 29
 220 IF INKEY$<>"" AND s=0 THEN  LET s=1: LET h=a+1: LET l=b
 230 IF s=1 THEN  GO SUB 400
 240 IF s=0 THEN  PAUSE 2
 250 IF ATTR (a,b+2)=6 OR ATTR (a,b+2)=2 THEN  GO TO 700
 260 PRINT AT a,b; INK 7;" CB"
 300 NEXT b
 310 PRINT AT a,30;"  "
 320 LET score=score+5: LET a=a+1: BEEP 0.02,10
 325 PRINT AT 21,10;score
 330 IF a<21 THEN  GO TO 200
 340 GO TO 800
 400 REM >>> BOMBE <<<
 420 LET c=h: LET h=h+1
 425 IF h>20 THEN  LET s=0: PRINT AT h-1,l;" ": RETURN
 430 IF ATTR (h,l)=6 OR ATTR (h,l)=2 THEN  GO TO 500
 440 PRINT AT c,l;" ": PRINT AT h,l; INK 2;"D": RETURN
 500 REM >>> EKSPLOSION <<<
 510 IF RND>.5 THEN  GO TO 550
 520 LET f=INT (RND*4)+2
 525 IF f+h>20 THEN  LET f=20-h
 530 FOR q=h-1 TO h+f: PRINT AT q,l; INK 2;"E": NEXT q
 535 FOR q=h-1 TO h+f: PRINT AT q,l; INK 0;" ": NEXT q
 540 LET score=score+50: LET s=0: RETURN
 550 REM >>> A-BOMBE <<<
 560 PRINT AT h-1,l;" ": PRINT AT h,l-1; INK 4;"JIH"
 570 FOR q=4 TO h: PRINT AT q,l-1;"   ": NEXT q
 580 LET score=score+100
 590 LET s=0: RETURN
 700 REM >>> DOD <<<
 710 LET liv=liv-1: IF liv>0 THEN  GO TO 30
 715 PRINT AT 21,3;"score= ";score;AT 21,23;"Liv= ";liv
 720 PRINT AT 10,10;"Nyt spil ?"
 730 INPUT h$: IF h$="j" OR h$="J" THEN  RUN
 740 IF h$="n" OR h$="N" THEN  STOP
 750 GO TO 730
 800 LET e=e-1: LET score=score+1000: IF e=15 THEN  LET e=16
 810 IF x<15 THEN  LET x=x+1
 820 GO TO 30
 900 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
 910 PRINT AT 0,11;"SKYSKRABER"
 915 PRINT AT 1,9; MN SOFT -84"
 920 PRINT '"DU ER UDE PAA RUTINEFLYVNING    "
 930 PRINT "OG OPDAGER EN BY!"
 940 PRINT '"DEN SKAL BOMBES NED SAA DU KAN "
 950 PRINT "KOMME TIL AT LANDE.            "
 960 PRINT '"DU HAR HELDIGVIS NOGLE NORMALE  "
 970 PRINT "BOMBER OG NOGLE ATOMBOMBER MED. "
 980 PRINT '"MEN TIL DIN STORE OVERRASKELSE  "
 990 PRINT "ER DE BLEVET BLANDET. SAA NU VED"
1000 PRINT "DU IKKE HVILKEN SLAGS BOMBE DER "
1010 PRINT "KOMMER UD HVERGANG DU AABNER    "
1020 PRINT "BOMBELEMMEN."
1030 PRINT '"BARE TRYK PAA EN TAST NAAR DU   "
1040 PRINT "VIL BOMBE."
1050 PRINT AT 21,18;"GOD FORNOJELSE"
1060 PAUSE 1000
9000 RESTORE 9020
9010 LET a=PEEK 23675+256*PEEK 23676: FOR b=a TO a+79: READ c: POKE b,c: NEXT b
9020 DATA 255,153,153,255,255,153,153,255,0,0,0,224,240,0,0,0,0,128,192,255,255,
60,24,0,0,0,24,60,60,24,0,0,24,36,102,129,129,102,36,24,24,60,60,60,126,219,195,
129
9030 DATA 0,0,0,0,24,60,126,255
9040 DATA 128,192,224,224,224,192,0,0,255,255,255,255,255,189,56,56,1,3,7,7,7,3,
0,0
9090 GO TO 25
```

Bowler Man

COMMODORE 64

Ja man skulle næsten tro, at alle spil kunne fås på computer, for her kommer en bowling simulator. Selve spillet foregår ved, at du har en kugle i den ene ende af banen, og kegler i den anden. Din kugle kører op og ned, og du trykker (mellemrum) for at trille kuglen.
Poinets beregnes efter et meget realistisk system. Og computeren kan holde styr på hele 3 spillere. Naturligvis også kun een, hvis du vil smugtræne.

Søren Iversen



```
PROGRAM:   BOWLING.34-2

1000 L(1)=1193:L(2)=1273:L(3)=1353
   :C$(1)="(HOME,CRSR NED11,
   CRSR HOJRE8)"
1010 C$(2)=C$(1)+"(CRSR HOJRE13)"
   :C$(3)=C$(2)+"(CRSR HOJRE13)"
   :C$=C$(1)
1020 BO=53280:SC=53281:CO=54272
   :SC(1)=15:SC(2)=0:SC(3)=7:BO(1)=13
   :BO(2)=2
1030 BO(3)=9
1040 FOR T=CO TO CO+24:POKE T,0:NEXT
   :POKE CO+24,15:POKE CO+5,17
   :POKE CO+6,241:POKE CO,30
1050 POKE CO+1,10
1060 POKE BO,6:POKE SC,7
   :PRINT"(CLR,BLAA)"C$"(CRSR OP5,
   CRSR HOJRE8)BOWLING!"
1070 PRINT"(CRSR NED5,
   CRSR HOJRE9)HVOR MANGE SPILLERE (
   1-3)
1080 GET A$:A=VAL(A$):IF A<1 OR A>3
   THEN 1080
1090 X$=" JERES NAVNE"
   :IF A=1 THEN X$="DIT NAVN"
1100 PRINT"(CLR,CRSR NED3,
   CRSR HOJRE4)INDTAST ";X$
1110 FOR X=1 TO A
1120 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE5)SPI
   LLER"X":";
1130 INPUT A$(X)
1140 A$(X)=LEFT$(A$(X),6):NEXT
1150 PRINT"(CLR,CRSR NED,CRSR HOJRE8,
   RVS ON,SPACE,BLAA)1 2 3 4 5 6 7 8
    9 10  (RVS OFF,HVID,SPACE)"
   :PRINT"(CRSR HOJRE8)";
1160 FOR X=1 TO 10:PRINT"(RVS ON)1(R
   VS OFF)2";:NEXT:PRINT"(RVS ON)3(R
   VS OFF)"
1170 PRINT TAB(8)"(BLAA,
   SPACE)————————————————"
   :PRINT TAB(9)"(CRSR NED)————————
   ————————————"
1180 ON-(A=1)GOTO 1210
1190 PRINT TAB(8)" (CRSR NED)————————
   ————————————":ON-(A=2)GOTO 1210
1200 PRINT TAB(8)" (CRSR NED)————————
   ————————————
1210 PRINT LEFT$(C$,12)+" "+A$(1)":"
1220 IF A>1 THEN PRINT TAB(14)+"(CRS
   R OP)"+A$(2)":"
1230 IF A>2 THEN PRINT TAB(27)"(CRSR
    OP)"+A$(3)":"
1240 PRINT LEFT$(C$,12)"(CRSR NED2,
   BLAA)————————————————————————
   ————————————"
1250 PRINT"(CRSR NED9)————————————
   ————————————————————"
1260 FOR Q=1 TO 10
1270 FOR Z9=1 TO A:POKE SC,SC(Z9)
   :POKE BO,BO(Z9)
1280 FOR X=1 TO 10:READ V:POKE V,81
   :POKE V+CO,6:NEXT:RESTORE
1290 J=0:G=0
1300 GOSUB 1560:GOSUB 1590:P=L(Z9)
   :GOSUB 1790:L(Z9)=P
1310 GOSUB 1850
1320 ON -(L(Z9)/2=INT(L(Z9)/2))GOTO
   1290
1330 IF(PEEK(L(Z9)-1)=47 AND Q=10)=0
    THEN 1430
1340 PRINT LEFT$(C$,12)+"(CRSR NED7)
   "+A$(Z9)+", KAST EN GANG TIL!"
1350 FOR X=1 TO 3000:NEXT
1360 PRINT LEFT$(C$,12)+"(CRSR NED7)
   "+"
    "
1370 PRINT"                          "
1380 FOR X=1 TO 10:READ V:POKE V,81
   :POKE V+CO,6:NEXT:RESTORE
1390 J=0:GOSUB 1560:GOSUB 1590
   :T(Z9)=T(Z9)+J:PRINT C$(Z9);T(Z9)
1400 K=J+48:IF J+PEEK(L(Z9)-1)-224=1
   0 THEN K=47
1410 IF K=58 THEN K=152
1420 POKE L(Z9),K:POKE L(Z9)+CO,4
   :GOTO 1540
1430 U=0:IF(PEEK(L(Z9)-2)=152 AND Q=
   10)=0 THEN 1540
1440 PRINT LEFT$(C$,12)+"(CRSR NED7)
   "+A$(Z9)+", KAST EN GANG TIL!"
1450 FOR X=1 TO 3000:NEXT
1460 PRINT LEFT$(C$,12)+"(CRSR NED7)
   "+"                              "
1470 L(Z9)=L(Z9)-1
1480 FOR X=1 TO 10:READ V:POKE V,81
   :POKE V+CO,6:NEXT:RESTORE
1490 J=0:GOSUB 1560:GOSUB 1590
   :T(Z9)=T(Z9)+J:PRINT C$(Z9);T(Z9)
1500 K=J+176:IF K=186 THEN K=152
1510 POKE L(Z9),K:POKE L(Z9)+CO,4
   :L(Z9)=L(Z9)+1
1520 IF PEEK(L(Z9)-1)=152 THEN FOR X
   =1 TO 10:READ V:POKE V,81
   :POKE V+CO,6:NEXT:RESTORE
1530 U=U+1:ON U GOTO 1490,1540
1540 NEXT Z9:NEXT Q
1550 GOTO 1720
1560 N=1827:I=40
1570 POKE N,32:N=N+I:IF N<1624 OR N>
   1868 THEN I=-I
1580 POKE N+CO,-(PEEK(SC)=240)
   :POKE N,81:GET A$:ON-(A$="")GOTO
   1570:RETURN
1590 N=N+1:GET A$
1600 IF PEEK(N)<>81 THEN 1670
1610 Q2=N:GOSUB 1700
1620 POKE CO+4,17:POKE N-1,32
   :POKE N+CO,-(PEEK(SC)=240)
   :POKE N,81:POKE CO+4,16
1630 FOR W=1 TO 3
1640 IF PEEK(N-39*W)=81 THEN Q2=N-39
   *W:GOSUB 1700
1650 IF PEEK(N+41*W)=81 THEN Q2=N+41
   *W:GOSUB 1700
1660 NEXT
1670 POKE CO+4,17:H=H+1:POKE N-1,32
   :POKE N+CO,-(PEEK(SC)=240)
   :POKE N,81:POKE CO+4,16
1680 IF H=36 THEN 1710
1690 GOTO 1590
1700 J=J+1:POKE CO+4,33:POKE Q2,32
   :FOR T=1 TO 50:NEXT:POKE CO+4,32
   :RETURN
1710 H=0:POKE N,32:POKE N-1,32:RETURN
1720 PRINT C$;"(CRSR NED3,
   LILLA)SLUTSTILLING:(CRSR NED,
   BLAA)"
1730 PRINT"(CRSR HOJRE9)"A$(1);T(1)
   :IF A>1 THEN PRINT"(CRSR NED,
   CRSR HOJRE9)"A$(2);T(2)
1740 IF A=3 THEN PRINT"(CRSR NED,
```

```
   CRSR HOJRE9)";A$(3);T(3)
1750 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE7)NYT
    SPIL (J/N)?"
1760 GET A$:IF A$=""THEN     1760
1770 IF A$="J"THEN RUN
1780 SYS 2048
1790 G=J:IF P/2<>INT(P/2)THEN G=G+176
1800 IF G=186 THEN G=152
1810 IF P/2=INT(P/2)THEN G=G+48
1820 IF G+PEEK(P-1)-224=10 THEN G=47
1830 POKE P,G:POKE P+CO,4
   :IF G=152 THEN P=P+1:G=0
1840 P=P+1:RETURN
1850 REM ** SCORING *
1860 T(Z9)=T(Z9)+J
1870 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-2)=47)
1880 T(Z9)=T(Z9)-10*(PEEK(L(Z9)-3)=4
   7 AND PEEK(L(Z9)-2)=152)
1890 IF L(Z9)=1272 OR L(Z9)=1325 OR
   L(Z9)=1432 THEN 1940
1900 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-4)=15
   2)
1910 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-3)=15
   2)
1920 T(Z9)=T(Z9)-J*((PEEK(L(Z9)-5)=1
   52 AND PEEK(L(Z9)-3)=152))
1930 T(Z9)=T(Z9)-J*(PEEK(L(Z9)-6)=15
   2 AND PEEK(L(Z9)-4)=152 AND PEEK(
   L(Z9)-2)=152)
1940 PRINT C$(Z9);T(Z9)
1950 RETURN
1960 DATA 1661,1700,1739,1741,1778,
   1780,1819,1821,1860,1901
62000 REM KONTROLSUM FOR CMD 64
62010 CO=1
62030 GOSUB 62070
62040 GOTO 62240
62050 IF FL>=0 THEN 62040
62060 END
62070 DEF FN DEEK(X) = PEEK(X)+256*P
   EEK(X+1)
62080 DATA ***
62090 DATA 165,252,166,253,133,02Q,
   134,021,032,018
62100 DATA 166,216,160,001,177,095,
   133,254,240,013
62110 DATA 200,177,095,133,252,200,
   177,095,133,253
62120 DATA 200,169,000,133,251,177,
   095,240,006,024
62130 DATA 101,251,200,208,244,096
62140 DATA -1
62150 AD = 52992:IF CO=0 THEN AD=828
62160 RESTORE
62170 READ T$: IF T$<>"***" THEN 621
   70
62180 READ T : IF T>=0 THEN POKE AD,
   T : AD = AD+1 : GOTO 62180
62190 IF CO=0 THEN POKE 838,198
62200 PRINT"(CLR)HVOR ;
   NSKES KONTROLSUM PRINTET:"
62210 PRINT"TV/MONITOR=0 PRINTER=4 P
   LOTTER=6"
62220 INPUT DEV
62230 RETURN
62240 FL = 0 : INPUT "FOERSTE LINE ";
   FL: IF FL<0 THEN RETURN
62250 LL = 65536 : INPUT "SIDSTE LIN
   E "; LL:PRINT"(CLR)"
62260 IF DEV>0 THEN OPEN 1,DEV
62270 LN = FL : C = 0 : C1 = 0
62280 POKE 252,LN-INT(LN/256)*256
   : POKE 253,LN/256
62290 IF CO=0 THEN SYS 828
   :CS=PEEK(251):LN=FNDEEK(252)+1
62300 IF CO=1 THEN SYS 52992
   :CS=PEEK(251):LN=FNDEEK(252)+1
62310 T$ = LEFT$(STR$(LN-1)+"       ",
   6)+LEFT$(STR$(CS)+"        ",5)
62320 IF DEV=0 THEN PRINT T$;
62330 IF DEV>0 THEN PRINT#1,T$;
62340 IF DEV=0 THEN C = C+1
   : IF C>=3 THEN PRINT : C = 0
   : C1 = C1 + 1
62350 IF DEV>0 THEN C = C+1
   : IF C>=3 THEN PRINT#1 : C = 0
   : C1 = C1 + 1
62360 IF LN<=LL AND PEEK(254) THEN 6
   2280
62370 IF DEV>0 THEN PRINT#1:CLOSE 1
62380 END
```

Joystick check *C-128*

Er du i tvivl om dit joystick fungerer, eller i hvertfald fungerer efter hensigten. Eller syntes du blot, at flot lyd og god grafik er værd at se på. Så kan du lige indtaste dette program, hvis du har en Commodore 128. (BASIC 7.0). Dette program tegner en flot skitse på skærmen, og når du bevæger dit joystick (efter det er sat i port 2), vil du flytte en lille kugle på tegningen, og samtidig høre en speciel lyd i højttaleren. Så ved du, at dit joystick er i orden, og det ikke er joystickhånden, der er brækket eller forstuvet. Så frem med poterne og dit tastatur – det er umagen værd!

Michael og Søren




```
JOUTEST PROGRAMMET: C128 PROGRAM


10 GRAPHIC 1,1
20 COLOR 0,14
30 GRAPHIC 1,1
40 VOL 7
50 SOUND 1,3000,60
60 SOUND 2,2000,60
70 SOUND 3,1000,70
80 SOUND 1,4000,30
90 FAST
100 DRAW 1,20,21 TO 23,21 TO 20,22 TO 23,22
110 DRAW 1,21,23 TO 21,26 TO 22,23 TO 22,26
120 DRAW 1,18,26 TO 18,26
130 DRAW 1,25,26 TO 25,26
140 DRAW 1,17,27 TO 26,27 TO 16,28 TO 27,28
150 DRAW 1,16,29 TO 27,29 TO 17,30 TO 26,30
160 SSHAPE A$,10,10,32,30
170 SPRSAV A$,1
180 GRAPHIC 1,1
190 SLOW
200 SPRITE 1,1,1,1,1,1,0
210 FOR Y=0 TO 200
220 MOVSPR 1,120,Y
230 NEXT Y
240 SOUND 1,500,5  :PLAY "CHEA ACBDFE"
250 GRAPHIC 1,1
260 FAST
270 CHAR 1,1,2,"-TE "
280 SSHAPE B$,10,10,32,30
290 SPRSAV B$,2
300 CHAR 1,1,2," ST"
310 SSHAPE C$,10,10,32,30
320 SPRSAV C$,3
330 SLOW
340 SPRITE 2,1,1,1,1,1,0
350 SPRITE 3,1,1,1,1,1,0
360 MOVSPR 2,167,215
370 MOVSPR 3,200,215
380 SLEEP 3
390 FOR P=120 TO 0 STEP -1
400 MOVSPR 1,P,200
410 NEXT P
420 SPRITE 1,0,1,1
430 PLAY"ACEG"
440 FOR O=215 TO 0 STEP -1
450 MOVSPR 2,167,0
460 NEXT O
470 PLAY" ADFH"
480 SLEEP 2:FOR I=215 TO 250
```

```
490 MOVSPR 3,200,I
500 NEXT I : GOTO 1810
510 COLOR 0,1
520 PRINT"♥"
530 PRINTTAB(7)" ——  /\  ——       "
540 PRINTTAB(7)"| / / \ \ |   ⌒  "
550 PRINTTAB(7)"| \ ┐ ┌ / |   | | "
560 PRINTTAB(7)"|/\ \ | | / /\  ◡ "
570 PRINTTAB(7)"  \ \| |/ /       "
580 PRINTTAB(7)" /| \     / |\    "
590 PRINTTAB(7)"/ ——       —— \   "
600 PRINTTAB(7)"\ ——       —— /   "
610 PRINTTAB(7)" \| /     \ |/    "
620 PRINTTAB(7)"   / /| |\ \      "
630 PRINTTAB(7)"|\/ / | | \ \/|   "
640 PRINTTAB(7)"| / ┘ └ \ |       "
650 PRINTTAB(7)"| \ \ / / |       "
660 PRINTTAB(7)" ——  \/  ——       "
670 GRAPHIC 1,1
680 CHAR 1,1,2," ● "
690 SSHAPE A$,10,10,32,30
700 SPRSAV A$,1 : GRAPHIC 0,0
710 SSHAPE A$,10,10,32,30
720 SPRSAV A$,2 : GRAPHIC 0,0
730 SSHAPE A$,10,10,32,30
740 SPRSAV A$,1 : GRAPHIC 0,0
750 SPRITE 2,0,1,0,0,0,0 : IF JOY(2)=0 THEN 940
760 IF JOY(2)=1 THEN 970
770 IF JOY(2)=2 THEN 1010
780 IF JOY(2)=3 THEN 1050
790 IF JOY(2)=4 THEN 1090
800 IF JOY(2)=5 THEN 1130
810 IF JOY(2)=6 THEN 1170
820 IF JOY(2)=7 THEN 1210
830 IF JOY(2)=8 THEN 1250
840 IF JOY(2)=128 THEN 1290
850 IF JOY(2)=129 THEN 1330
860 IF JOY(2)=130 THEN 1390
870 IF JOY(2)=131 THEN 1450
880 IF JOY(2)=132 THEN 1510
890 IF JOY(2)=133 THEN 1570
900 IF JOY(2)=134 THEN 1630
910 IF JOY(2)=135 THEN 1690
920 IF JOY(2)=136 THEN 1750
930 GOTO 750
940 SPRITE 1,1,2,1,0,0,0
950 MOVSPR 1,126,104
960 GOTO 750
970 SPRITE 1,1,2,1
980 MOVSPR 1,126,60
990 SOUND 1,25000,5
1000 GOTO 750
1010 SPRITE 1,1,2,1
1020 MOVSPR 1,165,66
1030 SOUND 1,20000,5
1040 GOTO750
1050 SPRITE 1,1,2,1
1060 MOVSPR 1,171,104
1070 SOUND 1,15000,5
1080 GOTO750
1090 SPRITE 1,1,2,1
1100 MOVSPR 1,165,142
1110 SOUND 1,10000,5
1120 GOTO750
1130 SPRITE 1,1,2,1
1140 MOVSPR 1,126,148
1150 SOUND 1,9000,5
1160 GOTO750
1170 SPRITE 1,1,2,1
1180 MOVSPR 1,87,142
1190 SOUND 1,7000,5
1200 GOTO750
1210 SPRITE 1,1,2,1
1220 MOVSPR 1,81,104
1230 SOUND 1,6000,5
1240 GOTO 750
1250 SPRITE 1,1,2,1
1260 MOVSPR 1,87,66
1270 SOUND 1,5000,5
1280 GOTO 750
1290 SPRITE 1,1,2,1
1300 MOVSPR 1,210,68
1310 SOUND 1,4000,5
1320 GOTO 750
1330 SPRITE 1,1,7,1
1340 SPRITE 2,1,7,1,0,0,0
1350 MOVSPR 1,210,68
1360 MOVSPR 2,126,60
1370 SOUND 1,3000,5
1380 GOTO 760
1390 SPRITE 1,1,7,1
1400 SPRITE 2,1,7,1
1410 MOVSPR 1,165,66
1420 MOVSPR 2,210,68
1430 SOUND 1,2000,5
1440 GOTO 760
1450 SPRITE 1,1,7,1
1460 SPRITE 2,1,7,1,0,0,0
1470 MOVSPR 1,171,104
1480 MOVSPR 2,210,68
1490 SOUND 1,2000,5
1500 GOTO 760
1510 SPRITE 1,1,7,1
1520 SPRITE 2,1,7,1
1530 MOVSPR 1,165,142
1540 MOVSPR 2,210,68
1550 SOUND 1,1000,5
1560 GOTO 760
1570 SPRITE 1,1,7,1
1580 SPRITE 2,1,7,1
1590 MOVSPR 1,126,148
1600 MOVSPR 2,210,68
1610 SOUND 1,900,5
1620 GOTO 760
1630 SPRITE 1,1,7,1
1640 SPRITE 2,1,7,1
1650 MOVSPR 1,87,142
1660 MOVSPR 2,210,68
1670 SOUND 1,800,5
1680 GOTO 760
1690 SPRITE 1,1,7,1
1700 SPRITE 2,1,7,1
1710 MOVSPR 1,81,104
1720 MOVSPR 2,210,68
1730 SOUND 1,700,5
1740 GOTO 760
1750 SPRITE 1,1,7,1
1760 SPRITE 2,1,7,1
1770 MOVSPR 1,87,66
1780 MOVSPR 2,210,68
1790 SOUND 1,600,5
1800 GOTO 760
1810 GRAPHIC 0,0
1820 PRINT"♥"
1830 COLOR 4,1
1840 COLOR 0,1
1850 COLOR 5,2
1860 CHAR 1,5,4,"DETTE PROGRAM ER LAVET AF"
1870 SOUND 1,20000,5 : SLEEP 2
1880 CHAR 1,7,6,"MICHAEL OG SOREN"
1890 SOUND 1,15000,5 : SLEEP 2
1900 CHAR 1,5,8,"DET SKAL BRUGES TIL AT TESTE"
1910 SOUND 1,7000,5:  SLEEP 2
1920 CHAR 1,10,10,"JOYSTICK MED."
1930 SOUND 1,10000,5 : SLEEP 2
1940 CHAR 1,5,12,"JOYSTICKET SKAL I PORT 2."
1950 SOUND 1,5000,5
1960 CHAR 1,8,16,"TRYK T TIL START"
1970 SOUND 1,500,10 : SLEEP 2
1980 GET A$ : IFA$=""THEN 1980
1990 IF A$="T" THEN 510
2000 REM **GOD FORNOJELSE**
```

Starfighter

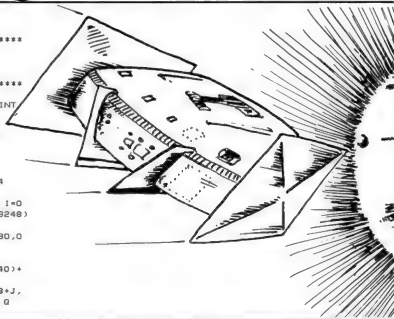
COMMODORE 64

Har du altid drømt om, at lege pilot i en stjernekrydser der befinder sig i en tunnel. Ja så er chancen der nu, for dette program simulerer en sådan situation. Ovenikøbet i bedste STARWARS stil, men meget hurtig grafik, og en rigtig "starwars" lyd til. Programmet fylder ikke så meget, men da det mest er i maskinkode og sprites, er det virkelig godt og let at styre.
Der styres med joystick!

Bo Madsen

```
PROGRAM:  STARFIGHTER.169

1000 REM******************************
   ******
1010 REM STARFIGHTER  FOR C64
1020 REM BY BO MADSEN
1030 REM******************************
   ******
1040 PRINT"(CLR)":POKE 214,10:PRINT
   :PRINT TAB(13)"STARFIGHTER."
   :FOR J=1 TO 999:NEXT
1050 POKE 53281,11:POKE 53282,12
   :POKE 53283,13:Z=53270
   :POKE Z,PEEK(Z)OR 16
1060 POKE 52,56:POKE 56,56:CLR
   :POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
   :POKE 1,PEEK(1)AND 251
1070 IF PEEK(14336)<>60 THEN FOR I=0
   TO 511:POKE I+14336,PEEK(I+53248)
   :NEXT
1080 POKE 1,PEEK(1)OR 4:POKE 53280,0
   :V=53248
1090 POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
   :POKE 53272,(PEEK(53272)AND 240)+
   14:POKE 54296,0
1100 FOR J=0 TO 7:POKE 14336+27*8+J,
   170:POKE 14336+29*8+J,85:READ Q
```



```
:POKE 14848+J,Q
1110 POKE 14336+28*8+J,255
:POKE 14336+31*8+J,
255-PEEK(14336+46*8+J):NEXT
1120 DATA 255,243,243,192,243,243,
255,255
1130 FOR J=0 TO 15:READ Q
:POKE 14856+J,Q:NEXT
:DATA 254,254,252,240,232,156,235,
247
1140 DATA 127,127,63,15,23,57,215,239
1150 D=55296-1024:FOR J=1024 TO 1503
:IF RND(1)>.9 THEN POKE J,31
:POKE J+D,8:J=J+1
1160 POKE J,28:POKE J+D,8:NEXT
:Q$="SCORE"
1170 FOR J=1 TO 5:POKE 1023+J,
ASC(MID$(Q$,J,1))-64
:POKE 1023+J+D,0:NEXT:POKE 1029,58
1180 FOR J=1029 TO 1035:POKE J+D,0
:NEXT:NS=3:GOSUB 1970:SC=0
:GOSUB 2000
1190 FOR J=1 TO 10:READ Q
:POKE Q-47,64:NEXT
1200 DATA 1087,1090,1165,1212,1251,
1290,1331,1297,1371,1413
1210 FOR J=1 TO 16
1220 G=0
1230 IF J>5 THEN IF J/2=INT(J/2)THEN
F=F+40:G=40
1240 READ C
1250 T=1+J
1260 FOR X=0 TO 18-T:M=1344+J*40+X
:N=1344+J*40+39-X
1270 Q=M:GOSUB 1350:Q=N:GOSUB 1350
1280 NEXT X
1290 FOR I=1364+J*40 TO 1444+J*40+F
STEP 40
1300 Q=I-T-1:GOSUB 1350:Q=I+T
:GOSUB 1350
1310 NEXT:I=I-40
1320 FOR H=I-T-1 TO I+T
1330 Q=H:GOSUB 1350:Q=H-G:GOSUB 1350
:NEXT:NEXT:GOTO 1370
1340 DATA 32,27,29,32,27,29,29,32,32,
27,27,29,29,29,32,32
1350 IF Q<2024 THEN POKE Q,C
:POKE Q+D,8
1360 RETURN
1370 IF PEEK(832)=33 THEN 1500
1380 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 62
:READ Q:POKE 832+J*64+I,Q:NEXT
:NEXT
1390 DATA 33,0,0,64,128,0,140,64,0,
158,64,0,243,192,0,158,64,0,140,
64,0
1400 DATA 64,128,0,33,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
1420 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
1430 DATA 0,8,0,0,8,0,0,28,0,0,28,0,
1,255,192,3,255,224,127,127,127
1440 DATA 30,62,60,3,99,96,1,193,192,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1450 DATA 0,128,0,32,32,0,0,2,0,10,
128,2,40,2,0,152,130,128,96,128,
130
1460 DATA 128,150,136,0,1,215,64,215,
64,128,125,10,0,20,130,0,0,128,96,
105,0
1470 DATA 0,128,128,130,128,128,41,0,
64,6,0,64,10,2,128,128,8,2,0,8,0
1480 FOR J=15232 TO 15296:POKE J,0
:NEXT:FOR J=15253 TO 15273:READ Q
:POKE J,Q:NEXT
1490 DATA 0,112,0,0,136,0,1,36,0,1,
116,0,1,36,0,0,136,0,0,112,0
1500 V=53248:POKE V+21,0:POKE 2040,14
:POKE V+39,1:POKE V+28,0
:POKE V+46,0
1510 POKE 2047,238:POKE V+16,0
:POKE V+23,0:POKE V+29,0
:FOR J=1 TO 6:POKE 2040+J,13
1520 POKE V+39+J,INT(RND(1)*3)+5:NEXT
1530 FOR J=54272 TO 54299:POKE J,0

:NEXT
1540 IF V<>53248 THEN STOP
1550 X=160:POKE V,X:POKE V+1,200
:POKE V+29,1:POKE V+23,1
:POKE V+21,1:LV=1:W=4:E=8
1560 POKE 2047,238:IF PEEK(49172)<>2
06 THEN GOSUB 1840
1570 POKE 49152,6:POKE 49153,6
:POKE V+46,0
1580 SYS 53000
1590 S=54272:POKE S+24,15:POKE S+5,1
:POKE S6,128:POKE S+4,129
:POKE S+1,12
1600 A=0
1610 IF A>11+LV*3 THEN 2110
1620 IF(PEEK(56321)AND 16)=0 THEN GO
SUB 2160
1630 FOR J=1 TO 6:IF RND(1)<(1-LV/20
)OR X(J)<>0 THEN 1670
1640 POKE 2040+J,13:X(J)=180:Y(J)=120
:A=A+1
1650 M%(J)=RND(1)*(5+LV/2)-2-LV/4
:POKE V+39+J,INT(RND(1)*3+0)
:R(J)=W
1660 POKE V+J*2,X(J):POKE V+1+J*2,
Y(J):POKE V+21,PEEK(V+21)OR(2↑J)
:GOTO 1680
1670 NEXT
1680 FOR J=1 TO 6:IF X(J)=0 THEN NEXT
:GOTO 1790
1690 IF Y(J)<160 OR R(J)=E THEN 1730
1700 POKE V+29,PEEK(V+29)OR(2↑J)
:POKE V+23,PEEK(V+23)OR(2↑J)
:R(J)=E:M%(J)=M%(J)*2
1710 FOR N=S+7 TO S+13:POKE N,0:NEXT
1720 POKE S+24,15:POKE S+12,207
:POKE S+13,0:POKE S+8,10
:POKE S+11,33
1730 Y(J)=Y(J)+R(J):X(J)=X(J)+M%(J)
1740 POKE V+J*2,X(J):POKE V+1+J*2,
Y(J)
1750 IF Y(J)<222 AND PEEK(2040+J)=13
THEN 1780
1760 X(J)=0:POKE V+21,
PEEK(V+21)AND(255-2↑J)
1770 POKE V+29,PEEK(V+29)AND(255-2↑J)
:POKE V+23,PEEK(V+23)AND(255-2↑J)
1780 NEXT
1790 IF(PEEK(V+30)AND 1)<>1 THEN 1610
1800 POKE V+21,1:POKE S+11,0
1810 POKE S+1,4:FOR I=1 TO 10
:POKE S+24,15-ABS(6-I)
:FOR J=0 TO 7:POKE V+39,J
1820 FOR H=1 TO 10:NEXT:NEXT:NEXT
:POKE S+24,15:POKE S+1,12
1830 GOSUB 2030:K=PEEK(V+30)
:GOTO 1630
1840 J=0:READ T:IF T<999 THEN STOP
1850 READ Q:IF Q>=0 THEN POKE J+T,Q
:J=J+1:GOTO 1850
1860 IF Q<>-99 THEN GOTO 1840
1870 RETURN
1880 DATA 49172,206,0,192,173,0,192,
240,3,76,100,192
1890 DATA 173,1,192,141,0,192,162,1,
254,32,208,189,32,208,41,255,233,
253,48,9
1900 DATA 222,32,208,222,32,208,222,
32,208
1910 DATA 232,224,4,208,230,76,100,
192,-1
1920 DATA 49252,173,1,220,41,4,208,
15,173,0,208
1930 DATA 233,105,48,8,173,0,208,233,
4,141,0,208
1940 DATA 173,1,220,41,8,208,15,173,
0,208
1950 DATA 233,218,16,8,173,0,208,105,
4,141,0,208,76,49,234,-1
1960 DATA 53000,120,169,20,141,20,3,
169,192,141,21,3,88,96,-99
1970 IF NS>6 THEN NS=6:SC=SC+375
:GOSUB 2000
1980 FOR J=1062 TO 1065-NS*3 STEP-3
:POKE J,65:POKE J+1,66:POKE J+D,0
:POKE J+1+D,0:NEXT
1990 RETURN
2000 S$=STR$(SC):FOR J=1 TO LEN(S$)
:POKE 1029+J,ASC(MID$(S$,J,1))
:NEXT
2010 O=INT(SC/1000):IF O>P THEN P=O
:NS=NS+1:GOSUB 1970:GOSUB 2090
2020 RETURN
2030 FOR I=1 TO 2:POKE 1064-NS*3+1,28
:NEXT:NS=NS-1:IF NS>=0 THEN RETURN
2040 PRINT"(CLR,CRSR NED10,
CRSR HOJRE14)GAME OVER"
2050 POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
2060 POKE 788,49:POKE 789,234
2070 POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
:POKE 198,0:POKE 53249,0
:POKE 54296,0
2080 FOR I=1 TO 2000:NEXT:SYS 2048
2090 FOR N=S+14 TO S+20:POKE N,0:NEXT
2100 POKE S+24,15:POKE S+19,61
:POKE S+15,30:POKE S+18,17:RETURN
2110 POKE V+21,1:FOR J=5 TO 1 STEP-1
:POKE 49153,J:FOR I=132-J*20 TO 1
42-J*20:POKE S+1,I
2120 FOR H=1 TO 40:NEXT:NEXT:NEXT
:SC=SC+LV*75:GOSUB 2000
:FOR J=1 TO 3000:NEXT:LV=LV+1
2130 FOR J=2 TO 6:POKE 49153,J
:FOR I=142-J*20 TO 132-J*20 STEP-1
:POKE S+1,I:FOR H=1 TO 40
2140 NEXT:NEXT:NEXT:W=W+1:E=E+2
2150 GOTO 1600
2160 M%=(166-PEEK(V))/7
:POKE V+14,PEEK(V)+12+M%
:POKE V+15,185:I=3
2170 POKE V+21,PEEK(V+21)OR 128
:FOR J=195 TO 130+LV*2 STEP-3
2180 POKE V+15,J:I=I+1
:IF I=5 THEN I=0:POKE V+14,
PEEK(V+14)+M%
2190 K=PEEK(V+30):IF(K AND 128)=0 TH
EN NEXT:GOTO 2240
2200 FOR N=S+14 TO S+20:POKE N,0:NEXT
2210 POKE S+24,15:POKE S+19,14
:POKE S+15,2:POKE S+18,129
2220 FOR J=1 TO 6:IF(K AND(2↑J))=0 T
HEN NEXT
2230 POKE 2040+J,15:SC=SC+25
:GOSUB 2000
2240 POKE V+21,PEEK(V+21)AND 127
:RETURN
```

Tegn med lysets hast

Nu har Commodore 64 ejere nye muligheder for at tegne på computeren. Og denne gang med en lille smart lyspen.

■ Den lyspen vi har testet, er via et lyslederkabel tilsluttet en lille boks. Her sidder et lille print med kredse, der gør at computeren kan registrere hvor på skærmen lyspennen »peger«.
Informationen anvendes så via et medfølgende program så du kan tænde og slukke for forskellige punkter på skærmen. Det kan f.eks. udmynte sig i at en linie tegnes.

Menuer i billeder
Softwaren der følger med til denne lyspen, hedder Dartdraw, og er et ganske godt stykke software. Fuldt menustyret.
Når du har loadet programmet ind, viser der sig to små tegninger i de to øverste hjørner af skærmen.
Hvis du trykker på return forsvinder de, og du kan tegne løs. Det ene af disse to symboler er en zig-zag tegning. Den indikerer at der er valgt frihåndstegning. I venstre hjørne er det andet symbol, der er en krukke med blæk.
Den symboliserer farven du tegner med. Hvis du fører pennen op på krukken med blæk, kommer der endnu en menu frem på skærmen. Den består af 5 nye symboler.
Der er tre farver, nemlig sort, grøn og blå. Det er efter min mening for lidt til et tegneprogram, men det er vel til at leve med.
Så er der et viskelæder, og det kan vel ikke være så svært at finde ud af hvad det bruges til vel?
Til sidst er der en mærkelig firkant. Hvis du planter lyspennen i den øverste og derefter trykker på henholdsvis + eller ÷, vil farven på baggrunden skifte.
Hvis du plotter den ind på den nederste, vil du på samme måde kunne skifte kantfarven. Helt ude i højre side, er der et lille symbol vi kender fra tidligere. Nemlig dette zigzag symbol. Denne gang er det blot meget mindre. Hvis vi rykker pennen ud på det, skifter billedet til næste menu. Her kan du vælge hvilken måde du vil tegne på.
Der er frihånd, streger, cirkler, firkanter og fyldte firkanter. Ikke alt hvad hjertet begærer, men alligevel nok til den første halve times tid.
Ude i begge sider er der pile der peger henholdsvis op eller ned. Hvis du tager den der peger opad, vil du fortsætte til næste menu. Nemlig Utility menuen. Her er Copy funktionen, fill, spray og mulighed for at skrive på skærmen.
Endnu en gang er der i begge sider pile, og lad os bevæge os en gang opad igen.
Den fjerde og sidste menu er vor load/save menu. Her kan du gemme og hente dine kreationer på disk eller bånd.
Det sidste symbol på denne menu er et "slet alt" symbol. Hvis du peger på det, bliver du spurgt om du er helt sikker. Hvis du trykker på "Y", vil dit billede blive slettet. Parat til næste tegning.



Konklusion
Herefter er der ikke andet at sige, end på med vanten og fat pennen. Softwaret lader en del tilbage at ønske, men vi kan jo håbe på at der kommer noget mere fra den front.
Det var ganske sjovt og behageligt at arbejde direkte på skærmen, istedet for at skulle skrive, rulle med mus eller joystick.
Dart Electronics lyspen distribueres af Quicksoft (01-24 12 33), som kan anvise nærmeste forhandler.
Prisen på Dart lyspen, oplyses at ligge på kr. 598.□

Henrik Bang

ARCADE ACTION AID



Mange har problemer med de forskellige arcade spil, der idag findes til Commodore 64 og Spectrum.
Det råder vi selvfølgelig bod på, og "SOFT Specials" Michael Christensen lægger hårdt ud med nogle smarte tips.

Barry Mcguigan's boxing

■ Har du spillet Barry Mcguigan's Boxing til din Commodore 64, skal du for at nå til nr. 13, kæmpe mod de forskellige modstandere på følgende måde:

Cannonball Corby:
Slå ham i ansigtet og maven, forsøg at tvinge ham over i sit ringhjørne. Du skulle nu kunne slå ham ud i første omgang.

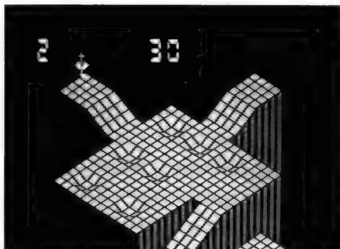
Pedro Rameiz:
Pedro har du ingen problemer med, ham slår du bare på hele tiden, indtil han er knockoutet.

John "Kid" Cutter:
Tag to hurtige runder med ham, og i tredie lader du blot dine parader falde, for det er hans energi og ikke din, der tager skade.

Boom Boom Barnet:
Prøv at slå hans udholdenhed ned på 20. Træk nu joysticket til venstre. Det skulle holde hans parade nede, og du kan nu slå ham ud.

Flashy Fenwick:
Ham banker du ligesom Pedro, bliv blot ved med at slå. Det var så Barry Mcguigan's Boxing tips.





Thing on a Spring

Til Commodore folk. Her skal du på titelskærmen stave T, H, I, N, G, (CRSR VENSTRE) og INST/DEL.
Hvis border bliver grå, har du ubegrænset olie.

Super Pipeline 2

64 ejere kan glæde sig, hvis de har spillet Super Pipeline 2. Her kommer nogle små tips:
Hold en arbejdsmand ved dig, og lad de andre løbe frit omkring. Denne mand vil fjerne uhyret.
På hver skærm er der et sted, hvor man kan stå og skyde og det uden at være i fare.
Det er sommetider bedre at ofre en arbejdsmand end at skyde uhyret, men kun hvis du har 2 arbejdsmænd.
Hvis du begynder at løbe ud for vand, og din score begynder at falde hurtigt, så offer et liv.
Du kan nemlig lynhurtigt tabe alle dine points.

Gyroscope

For Spectrum ejere, der er i besiddelse af spillet Gyroscope, er de to første levels nemme nok. Men så begynder problemerne.
I level 3 møder du en smal passage med 2 magneter. Du skal passere hurtigt igennem dem, men husk at sagtne farten, når du er igennem. Ellers vil du glide for stærkt, ved hældningen på den anden side. Dert resulterer i den uheldige situation, at du glider over isen, og ud over en livsfarlig afgrund.
Var farten i orden, kan du bevæge dig lige hen til "firkanten". Du kan også vente til "Alien" nr. 2 er nået til det fjerneste hjørne. Skynd dig så hen til "firkanten".
Du er nu i level 4, og har nu ikke de store vanskeligheder. I det første skærmbillede i level 5, er det det samme som afbilledet på boxen. Kør langsomt og tænk før du flytter.

ARCADE ACTION AID



Frak

Når du får highscore på spillet Frak til din Commodore 64, skal du istedet for dit navn skrive:
AMERICAN EXPRESS
Husk mellemrum mellem ordene, og brug SHIFT LOCK til dette.
Kanten skulle nu blive hvid. Tryk igen på SHIFT LOCK, tryk så RETURN, og start spillet påny.
Du skulle nu være i stand til at gå hvor som helst på skærmen. Men pas på! Hvis du går op af reb, kan du ikke gå hverken til højre eller venstre.

Miner 2049

For at avancere til et sværere level i Miner 2049 til Commodore 64, skal du holde fireknappen nede i 10 til 15 sekunder.

Quo Vadis

Til 64'er folk med spillet Quo Vadis, kan du med en resetknap gøre følgende:
Du loader spillet ind, trykker på resetknappen, og skriver så:
POKE 24709,234:POKE24710,234: SYS3488
Når du trykker return, starter spillet op, og din ridder vil nu ikke mere dø, når hans energi når nulpunktet. Lavagraverne vil dog stadig dræbe ham.

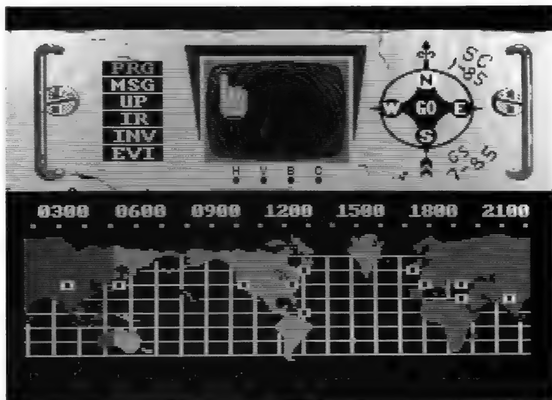
Booty

For at få uendelige liv i spillet Booty på Commodore 64, skal følgende taster være trykket ned samtidig:
K E V I N

Hacker

Fra Activision er Hacker, der findes til både Commodore og Spectrum, er ikke en af de nemmeste spil på markedet. Her kommer dog lidt hjælp med forskellige log-on koder og passwords:
Log-on koden er Australia.
Passwords for Security Levels:
1 = Magna Ltd. Projekt
2 = AXD-0314479
3 = Hydralic
4 = Australia

▲



Revenge of the Mutant Camles

På dette 64'er spil, skal du på titelskærmen skrive GOATS. Dette skulle resultere i, at der står "Cheat Mode Operative". Nu kan du springe til næste level ved et tryk på mellemrumstangenten.

System 15000

Har du System 15000 til din Commodore 64, vil du finde disse telefonnumre nyttige:
6723427
4935429
7464460
3634017
2297629
9307269
3481408
7239293
9527001
3634017
8004310 med password "ARCLES".
01012129765858 med password "PIP537".

ARCADE ACTION AID



Summer Games II

Til de sportsinteresserede 64'er folk, er Summer Games II en "must". Nogle af disciplinerne er dog ret svære at mestre. Det fortæller "SOFT Special" dig.

Trespring:
Når du har udført to bevægelser for hop og skridt, skal du ikke bekymre dig om at skubbe joysticket til venstre og derefter hurtigt opad. For her kan du riskere at få fejl. Du skal bare skubbe joysticket op/venstre. Voila så er den der!

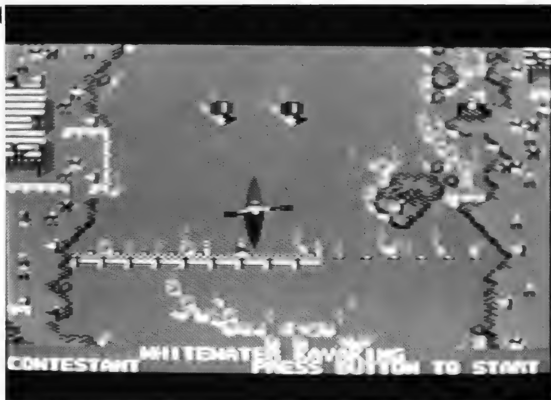
Spydkast:
Slå på fireknappen. Når du skal vælge grader, så vær opmærksom på det lille hop manden laver, før han kaster. Det skal times præcist.

Ridning:
Bliv ved med at skubbe joysticket op for at få fart på, når du er midt i et hop, så skub joysticket til venstre, ellers er der 90 pct. chance for at du falder af.
Hvis du falder af, så tryk på fire, for at komme til hest igen.

Fægtning;
Det er ikke så svært som det ser ud til. Det bedste tidspunkt at angribe modstanderen på, er når hans parader er oppe.

Cykling:
Sørg blot her hele tiden for at holde den nøjagtige takt med pilen forneden på skærmen. hvis takten smutter, taber du sikkert løbet.

Kajakroning:
Husk blot at du skal sejle baglæns igennem port 6 og 13. Så er den klaret.



Test Cricket

Til 64'er folk med spillet Graham Gooch's Test Cricket. Du skal for at save dine holdopstillinger, blot indlæse og run'e "select" programmet. Du skriver dine "Teams" som normalt. Til sidst når programmet vender tilbage til BASIC, kan du skrive følgende:
POKE43,0:POKE44,192:POKE 45,40:POKE46,194:POKE56,200:CLR:SAVE"TEAMS",8 (bånd, 1).
Når dine "Teams" er lagret, kan du slukke 64'eren. Derefter loader du programmet "Teams",8,1 (Bånd ,1,1).
Når de er indlæst, skriver du NEW, og kan indlæse hovedprogrammet.

Ancipital

Til 64 ejere med spillet Ancipital, kan du faktisk selv vælge antallet af liv i spillet.
Du loader Ancipital ind, hvorefter du skriver følgende:
POKE19938,X (X er antallet af liv, du vil have 0-255).
POKE18679,173 (giver uendelige liv).□

Michael Christensen

Rentabelt?

AMSTRAD

■ Hvis du planlægger at låne penge til en større investering, kan dette program hjælpe dig. Det giver dig nemlig mulighed for at beregne renten på et hvilket som helst lån. For at det hele ikke skal være alt for besværligt, er programmet naturligvis selvforklarende. □



SUPERRENTE, no.549.

```
10 REM ****************
20 REM *  SUPERRENTE  *
30 REM *      by      *
40 REM *    Gitte     *
50 REM *   Bendixen   *
60 REM ****************
70 MODE 2
80 PRINT: PRINT "SUPERRENTE af Gitte Ben
dixen "
90 PRINT: PRINT "Dette program fanger ik
ke logiske fejl som for eksempel en usan
dsynlig dato     ( 45/13 ? ), indtast de
rfor logiske og sandsynlige inddåta, saa
 fungerer          programmet"
100 PRINT:PRINT
110 PRINT "Naar beregningen udskrives ka
n du stoppe billedet med  ESC  og fortsa
ette med en anden tast.":PRINT "Hvis du
ikke naaede at stoppe, kan du bare bede
om at se beregningen igen, naar du blive
r spurgt.":PRINT: PRINT
120 PRINT "God fornoejelse":PRINT:PRINT:
PRINT
130 REM input variabler
140 INPUT "Laanets storrelse (eks. 51451
.50 (brug punktum))              ";rg1:
PRINT
150 INPUT "Dato for optagelse (eks 01,06
,85 (brug komma))                ";x1,y
1,z1:PRINT
160 INPUT "Ydelsernes storrelse (eks. 40
00.50 (brug punktum))            ";n:PR
INT
170 INPUT "Dato for foerste afdrag (eks.
 01,08,85 (brug komma))          ";x2,y
2,z2:PRINT
180 INPUT "Antal maaneder mellem hvert a
fdrag (eks. 3)                   ";c:PR
INT
190 INPUT "Dato for foerste rentetilskri
vning (eks. 21,06,85 (brug komma))";x3,y
3,z3:PRINT
200 INPUT "Antal maaneder mellem hver re
ntetilskrivning (eks. 6)         ";e:PR
INT
```

```
210 PRINT "Renteprocent pr."e;:INPUT "ma
aneder (eks. 9.5 (brug punktum))
  ";rp:PRINT
220 REM slet skaerm, set variabler efter
 input
230 CLS:rg=rg1:D1=x1:M1=y1:A1=z1:D2=x2:M
2=y2:A2=z2:D3=x3:M3=y3:A3=z3:b=n:o=0:srb
=0:sb=0
240 REM skriv overskrifter
250 PRINT "Rente pr. termin"rp"%":PRINT
260 PRINT "Dato";:PRINT SPC(26):PRINT "T
ekst";:PRINT SPC(13);:PRINT"Beloeb";:PRI
NT SPC(10);:PRINT "Restgaeld":PRINT
270 REM set dato, skriv dato
280 d=D1:m=M1:a=A1:GOSUB 1070
290 REM skriv linie "Laan optaget"
300 PRINT SPC(24):PRINT "Laan optaget";:
PRINT SPC(7):PRINT USING "#,###,###.##";
rg;:PRINT SPC(4):PRINT USING"#,###,###.#
#";rg:PRINT
310 REM set gammel dato
320 X=D1:Y=M1:Z=A1
330 REM sammenlign datoer for rente og a
fdrag
340 IF A2-A3>50 THEN GOTO 440
350 IF A3-A2>50 THEN GOTO 730
360 IF A2>A3 THEN GOTO 730
370 IF A3>A2 THEN GOTO 440
380 IF M3>M2 THEN GOTO 440
390 IF M2>M3 THEN GOTO 730
400 IF D3>D2 THEN GOTO 440
410 IF D2>D3 THEN GOTO 730
420 REM hvis datoerne er ens - set p=1
430 p=1
440 REM set dato
450 d=D2:m=M2:a=A2
460 REM skriv dato, beregn tid og tid*re
stgaeld
470 GOSUB 1070:GOSUB 1150
480 REM er restgaeld mindre end afdrag ?
490 IF rg<b THEN GOTO 500 ELSE GOTO 560
500 REM hvor stor er rente til dato ?
510 rb2=sa/e/30*rp/100:rb2=rb2*100:rb2=R
OUND(rb2):rb2=rb2/100
520 REM er afdrag stoerre end rentebeloe
b til dato og restgaeld tilsammen
530 IF b>rg+rb2 THEN GOTO 540 ELSE GOTO
560
540 REM saet slutvariabel o=1, beregn re
nte spring til rentelinie
550 o=1:GOSUB 1150:GOTO 770
560 REM hvis vi er ved slut - afdrag=res
tgaeld
570 IF o=1 THEN b=rg
580 REM beregn ny restgaeld
590 rg=rg-b:sb=sb+b
600 REM skriv linie "afdrag"
610 PRINT SPC(24):PRINT "afdrag";:PRINT
SPC(13)
620 PRINT USING "#,###,###.##";b;:PRINT
SPC(4)
630 PRINT USING "#,###,###.##";rg:PRINT
640 REM hvis vi er ved slut - spring til
 programslutning
650 IF o=1 THEN GOTO 910
660 REM beregn ny afdragsdato
670 M2=M2+c:IF M2>12 THEN GOTO 680 ELSE
GOTO 690
680 M2=M2-12:A2=A2+1:IF A2>99 THEN A2=A2
-100
690 REM hvis datoerne var ens - ogsaa re
nteberegning
700 IF p=1 THEN GOTO 730
710 REM naeste beregning
720 GOTO 330
730 REM set dato
740 p=0:d=D3:m=M3:a=A3
750 REM skriv dato, beregn tid og tid*re
stgaeld
760 GOSUB 1070:GOSUB 1150
770 REM beregn rente, nulstil renteberegnin
ningsvariabel, beregn ny restgaeld
780 rb=sa/e/30*rp/100:rb=rb*100:rb=ROUND
(rb):rb=rb/100:sa=0:rg=rg+rb:srb=srb+rb
790 REM skriv linie "rente"
800 PRINT SPC(24):PRINT "rente";:PRINT S
PC(14)
810 PRINT USING"#,###,###.##";rb;:PRINT
SPC(4)
820 PRINT USING"#,###,###.##";rg:PRINT
830 REM hvis vi er ved slutrenteberegnin
g spring til afdrag
840 IF o=1 THEN GOTO 850 ELSE GOTO 860
850 GOSUB 1070:GOTO 560
860 REM beregn ny rentedato
870 M3=M3+e:IF M3>12 THEN GOTO 880 ELSE
GOTO 890
880 M3=M3-12:A3=A3+1:IF A3>99 THEN A3=A3
-100
890 REM naeste beregning
900  GOTO 330
910 PRINT "oprindelig restgaeld  ";rg1:P
RINT
920 PRINT "rente i alt             ";srb:P
RINT
930 PRINT "ydelse i alt            ";sb
940 PRINT:PRINT
950 REM samme beregning igen?
960 INPUT "Vil du se beregningen igen (j
a/nej)";q$
970 IF q$="ja" THEN GOTO 220
980 IF q$="nej" THEN GOTO 1000
990 PRINT "Svar venligst med ja eller ne
j":GOTO 950
1000 REM forfra?
1010 INPUT "Vil du starte forfra (ja/nej
)";z$
1020 IF z$="ja" THEN RUN
1030 IF z$="nej" THEN GOTO 1050
1040 PRINT "Svar venligst med ja eller n
ej":GOTO 1010
1050 REM slut
1060 END
1070 REM gosub rutine - skriv dato
1080 IF d<10 THEN PRINT USING "&";"0";:P
RINT USING "#";d;:GOTO 1100
1090 PRINT USING "##";d;
1100 IF m<10 THEN PRINT USING "&";"0";:P
RINT USING "#";m;:GOTO 1120
1110 PRINT USING "##";m;
1120 IF a<10 THEN PRINT USING "&";"0";:P
RINT USING "#";a;:GOTO 1140
1130 PRINT USING "##";a;
1140 RETURN
1150 REM gosub rutine - udregn tid og op
sumer gaeld*tid
1160 IF Z>a THEN GOTO 1170 ELSE GOTO 118
0
1170 aa=a+100-Z:aa=aa*12*30:GOTO 1190
1180 aa=a-Z:aa=aa*12*30
1190 mm=m-Y:mm=mm*30
1200 dd=d-X
1210 t=aa+mm+dd:sa=sa+t*rg:X=d:Y=m:Z=a
1220 RETURN
```

Datakoder

SPEC-TRUM



■ Hvis du har arbejdet med maskinkode eller brugerdefinerbare karakterer, har du sikkert opdaget hvor irriterende det er at lægge koden ind i datalinier.
Her er løsningen på dine problemer, for dette smarte program klarer det, inden du kan nå at blinke med øjnene.□

Henrik A. Pedersen

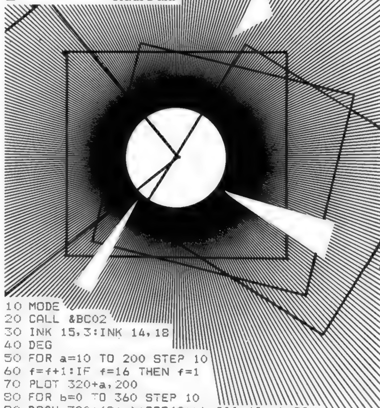
```
9900 REM DATALINE © HENRIK PEDER
SEN ITALIENSVEJ 36 A 23005 1985
9903 CLS : PRINT FLASH 1;"VENT":
 GO SUB 9954
9906 CLS : PRINT "STARTADRESSE F
OR M/C?";TAB 27;: INPUT a: PRINT
 a: IF a<0 OR a>65535 THEN GO SU
B 9981: GO TO 9906
9909 POKE 23296,a-256*INT (a/256
): POKE 23297,INT (a/256)
9912 PRINT "ANTAL BYTES?";TAB 27
;: INPUT b: PRINT b: IF (a+b-1)>
65535 OR b<1 THEN GO SUB 9981: G
O TO 9912
9915 POKE 23298,b-256*INT (b/256
): POKE 23299,INT (b/256)
9918 LET c=b-100*INT (b/100): LE
T b=INT (b/100): LET c=b+(1 AND
c>0): POKE 23302,b-256*INT (b/25
6): POKE 23303,INT (b/256)
9921 PRINT "ØNSKET LINIENR. TIL
1. DATA-    LINIE?";TAB 27;: INP
UT a: PRINT a: IF a<1 OR a>9899
THEN GO SUB 9981: GO TO 9921
9924 POKE 23300,a-256*INT (a/256
): POKE 23301,INT (a/256)
9927 PRINT "DATALINIERS PLACERIN
G:"'TAB 5;a;("-"+STR$ (a+c-1)) A
ND c>1
9930 RANDOMIZE USR 23306
9933 IF PEEK 23304 THEN PRINT IN
VERSE 1;"DATALINIERNE KOMMER I K
ONFLIKT  MED ANDRE PROGRAMLINIER
": GO TO 9921
9936 PRINT INVERSE 1;"O.K.": PRI
NT "SKAL PROGRAMMET KØRE IGEN j/
n ?"
9939 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 99
39
9942 IF INKEY$<>"j" AND INKEY$<>
"n" THEN GO TO 9942
9945 IF INKEY$="j" THEN GO TO 99
06
9948 RANDOMIZE USR 23505
9951 DEF FN h(a$)=CODE a$-48-(7
AND a$>"9")
9954 LET adr=23296
9957 RESTORE 9972: FOR i=1 TO 3:
 READ checksum,d$: LET sum=0
9960 FOR n=1 TO LEN d$ STEP 2
9963 POKE adr,FN h(d$(n))*16+FN
h(d$(n+1)): LET sum=sum+PEEK adr
: LET adr=adr+1
9966 NEXT n: IF sum<>checksum TH
EN BEEP .2,0: PRINT "FEJL I LINI
E ";9969+3*i: STOP
9969 NEXT i: RETURN
9972 DATA 5802,"0000000000000000
000021085B36002A045BED5B065B13E5
D5CD6E19D1E12006210B5B3601C9331B
7AB328021BE9ED5B065B7AB3283201CB
00CD6F5B0664CDAA5B2A025B016400A7
ED4222025BED5B065B1BED53065B18DA
ED5B025B7AB3C8D5E119E5C1"
9975 DATA 8895,"CD6F5B3A025B47CD
AA5BC9C52A045BCD6E19C1030303C5
030303CD55163E0D121B3E2212ED5B
045B237223730C12371237023EE47723
3E2277ED5B045B13ED53045B23C9ED5B
005B1A0F0F0F0FCDC25B1ACDC25B1310
F1ED53005BC9E60FFE0A3804"
9978 DATA 2888,"C6371802C6307723
C921A626CD6E19ED5B595C1BEBCDE519
C9"
9981 PRINT INVERSE 1;"FORKERT IN
PUT! PRES EN TAST": PAUSE 0: RET
URN
```

Grafik demo

AMSTRAD

■ Her er et kort demo program til Amstrad Programmet laver flotte tegninger på skærmen. □

Claus Dahl



```
10 MODE
20 CALL &BC02
30 INK 15,3:INK 14,18
40 DEG
50 FOR a=10 TO 200 STEP 10
60 f=f+1:IF f=16 THEN f=1
70 PLOT 320+a,200
80 FOR b=0 TO 360 STEP 10
90 DRAW 320+(2*a)*COS(2*b),200+(2*a)*SIN
(2*b),f:DRAW 320+a*COS(b),200+a*SIN(b)
100 NEXT:NEXT
```

Vind hvergang!

"SOFT Special's" joystick-junkie, Henrik Bang, har testet det eneste rigtige middel mod utallige nætters spilleri, og deraf følgende vabler – joystickhandsken.

Det er sen nat. En ulv hyler i det fjerne. Revolverløbets blanke stål blinker i månens matte skær. Pludselig bryder helvede løs. Ti vilde rebeller plaffer løs på dig, så kuglerne fløjter om ørerne på dig. Fan.... også, opdaget.
Der er to udveje. Enten overgiver du dig, eller også skyder du dig fri.
Som den ægte joystick narkoman du er, vælger du selvfølgelig at skyde dig fri. Efter 7 minutters voldsomt skyderi og ubeskrivelig hiven og sliden i joysticket, er dramaet forbi. Alle er døde, buske revet op med rod, samtlige huse væltet, og high-scoren er i hus. Men hvad fik du udover alt dette. Sved på panden? – hold i nakken – vabler i hænderne og ømme fingre.
Det mest uheldige der kan ske, er at du midt i kampens hede taber det faste greb om spillets skurke.
Det sker meget nemt, hvis du sveder i håndfladen. Det kan nemlig resultere i, at det gloende håndtag smutter ud af hånden på dig, og kampen er uigenkaldeligt tabt. Forfra med level 1.
Kender du situationen? Har du ikke nogen løsning på det? Så er din redning kommet – nemlig Activisions Decathlon Joystickhandske.
Du tror at jeg laver grin med dig, men hvis du ser på billedet, kan du selv se den.
Efter Activision lancerede Decathlon, er det højst sandsynligt strømmet ind med klager over ødelagte joysticks. Men ikke mindst over ømme fingre eller vabler.
Det er jo en kendt sag, at 100 m, godt kunne tage pusten fra selv den mest øvede håndtags-pusler.
Med dette grafikvrider værktøj er du i stand til at banke enhver given opgave.



Hånden kan trække vejret

Selve handsker er gul, og perforeret så din hånd kan "trække vejret" i den, selv efter lang tids hård kamp. Den er forstærket i håndfladen med et ekstra stykke plastic.
Der er kun tre fingre i handsken. Lillefingeren og ringfingeren er "cuttet af" ved første led. Det er højst sandsynligt fordi du ikke bruger disse fingre så meget når du spiller. De bruges som regel kun til at støtte med. Joystick handsken kan bruges til de fleste hænder, da den henholdsvis trækkes sammen eller udvides om håndledet med en velcrotapelås. Samtidig er den lavet i et meget elastisk materiale. Når først du har fået fat om joysticket, kan du næsten ikke slippe igen.

Du taber aldrig mere joysticket

Nu er der intet der skal sætte en stopper for dine joystick-ekvilibristiske evner/udfoldelser. Decathlons 100 meter, er en sikker topscore. Aldrig mere skal du holde en pause grundet ømme fingre. Joysticket smutter ikke ud af hånden mere. Kort sagt, du er en sikker vinder. Og den er faktisk ikke helt dum at have på. Jeg vil ikke sige at den er påkrævet, men hvis du går op i det, er den da både sjov og skør.

Henrik Bang

Snake Lovers

IBM

■ Du er ormen Osvald der skal spise et antal svampe på 12 forskellige baner for at redde din elskede Ormeline. Hun har nemlig forvildet sig ind i bunden af haven.
Spillet har et godt tempo, så på hurtigere PC'ere som Olivetti og IBM AT, kan det betale sig at lægge en lille tidsforbrugende funktion ind imellem flytningen af orme-spriten. Eller som et alternativ at ændre sætningen i linie 660 LI=LI-1 til 660 LI=LI, for at undgå at miste livet.
Hvis du vil se alle banerne, og kun gider prøve dem en gang hver, kan du ændre slutningen på linie 660 fra GOTO 760 til GOTO 750.□

Erik Hougaard Nielsen og Michael Møller Andersen

```
10 SCREEN 1:KEY OFF:CLS
20 LOCATE 12,18:PRINT "Ormen"
30 FOR I=0 TO 300
40 PSET (RND*320,RND*200),2
50 NEXT
55 LOCATE 14,18:PRINT "Osvald."
60 FOR I=50 TO 75
70 CIRCLE (160,120),I,RND*3,.015*3.1415,3.1415
80 NEXT
90 LOCATE 14,18:PRINT "Osvald."
100 LOCATE 16,1:PRINT "Hjlp Osvald ud af huset med de 12 rum"
110 LOCATE 18,1:PRINT "Lad ham spise svampene til der bner sig"
120 LOCATE 20,1:PRINT "en d. Styr da Osvald ud af den"
130 LOCATE 22,1:PRINT "Brug pilene til at styre Osvald"
140 LOCATE 24:PRINT "Tryk en tast hvis du t hjlpe Osvald.";
150 WHILE INKEY$="":G=G+1:IF G=10 THEN PSET(RND*320,RND*200),3:G=0
160 WEND
170 G=0
180 SCREEN 1:KEY OFF:CLS
190 DEF SEG=&HB800
200 SC=-100:LI=10
210 DIM P(900),O(900)
220 DIM K(24,20):U=1
230 CIRCLE (160,100),5
240 PAINT (160,100),3
250 DIM A(100):GET(155,95)-(165,105),A
260 CLS
265 DRAW"c3bm160,100g7d2f2r2e3f3r2e2u2h7bd5p3,3":DIM HJ(100):GET (150,98)-(170,1
10),HJ:CLS
270 CIRCLE (160,100),5,2
280 PAINT (160,100),2,2
290 DIM B(100):GET (155,95)-(165,105),B
300 CLS:DIM C(100):GET(156,96)-(166,106),C:CLS
310 DRAW"bm160,100r3d1g1d2f1r3e1r1f1d1g1l1d1l2d114"
320 DRAW"bm160,100d1f1d2g1l3h1l1g1d1f1r1d1r2d1r2bu3p3,2
330 DIM D(200):GET(155,100)-(169,110),D:CLS
340 WINDOW(0,0)-(24,20)
350 CLS
360 GOTO 730
370 PLAY"mb
380 FOR I=1 TO 5:P(I)=15+I:O(I)=18:PUT (P(I),O(I)),A:NEXT
390 X=21:Y=18:PUT (X,Y),B:G=6
400 L=5
410 IF W=0 THEN RANDOMIZE TIMER ELSE 450
420 X1=INT(RND*20)+2:Y1=INT(RND*15)+3
430 IF K(X1,Y1)=1 THEN 410 ELSE PUT (X1,Y1),D,XOR
440 SOUND 500,2
450 A$=INKEY$
460 ON ERROR GOTO 640
470 LOCATE 24,1:PRINT "SCORE:"+STR$(SC);:LOCATE 24,20:PRINT "LIV:"+STR$(LI);:LOC
ATE 24,30:PRINT "RUM:"+STR$(D);
480 IF X=0 OR X=23 OR Y=2 OR Y=19 THEN 640
490 ON ERROR GOTO 640
500 GOSUB 610
510 SOUND (G/2)+37,.1
520 IF LEN (A$)=2 THEN G$=RIGHT$(A$,1)
525 IF G$="H" AND Y=18 THEN 640
530 IF G$="H" THEN ON ERROR GOTO 640:ON ERROR GOTO 640:PUT (X,Y),A,PSET:P(G)=X:O
(G)=Y:K(X,Y)=1:G=G+1:Y=Y+1:PUT (X,Y),B
540 IF G$="P" THEN PUT (X,Y),A,PSET:P(G)=X:O(G)=Y:K(X,Y)=1:G=G+1:Y=Y-1:PUT (X,Y)
,B
550 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 680
560 IF G$="K" THEN PUT (X,Y),A,PSET:P(G)=X:O(G)=Y:K(X,Y)=1:G=G+1:X=X-1:PUT (X,Y)
,B
570 IF G$="M" THEN PUT (X,Y),A,PSET:P(G)=X:O(G)=Y:K(X,Y)=1:G=G+1:X=X+1:PUT (X,Y)
,B
580 IF K(X,Y)=1 THEN 640
590 IF T=1 THEN L=L+1:J=J+1:IF J=10 THEN J=0:T=0
600 GOTO 450
610 IF L>G THEN RETURN ELSE PUT (P(G-L),O(G-L)),C,PSET
620 K(P(G-L),O(G-L))=0
630 RETURN
640 IF ERL=620 AND ERR=5 THEN RESUME NEXT
650 IF W=1 AND X=11 AND Y=2 THEN 730
660 LI=LI-1:IF LI=0 THEN LOCATE 12,16:PRINT"Game Over.":LOCATE 1:END ELSE W=0:SV
=0:G$="":CLS:LOCATE 12,15:PRINT "Hovsa '!":FOR I=0 TO 24:FOR A=0 TO 20:K(I,A)=0:
NEXT :NEXT :CLS:A$="":G$="":Q$=INKEY$:GOTO 760
670 GOTO 450
680 PUT (X1,Y1),D,XOR:T=1:SV=SV+1:SC=SC+G
690 IF SV=5 THEN 710
700 GOTO 420
710 LINE (11,3)-(12,2),0,BF:W=1
720 GOTO 450
730 PUT (X,Y),A,PSET:FOR I=G-L TO G:PUT (P(I),O(I)),C,PSET:NEXT:SV=0:SC=SC+100
740 FOR I=0 TO 24:FOR Z=0 TO 20:K(I,Z)=0:NEXT :NEXT
750 D=D+1:CLS:W=0:G$=""
760 LINE (0,0)-(24,20),1,B:LINE (23.2,19.2)-(.98,2.98),1,B:PAINT (.5,.5),1,1
770 IF D=1 THEN GOTO 370
780 IF D=2 THEN FOR I=5 TO 19:K(I,10)=1:LINE(I,10)-(I+1,11),1,BF:NEXT :GOTO 380
790 IF D=3 THEN FOR I=1 TO 23:K(I,10)=1:LINE(I,10)-(I+1,11),1,BF:NEXT :FOR I=10
TO 14:K(I,10)=10:LINE(I,10)-(I+1,11),0,BF:NEXT :GOTO 380
800 IF D=4 THEN FOR I=2 TO 17:K(10,I)=1:LINE (10,I)-(11,I+1),1,BF:NEXT :FOR I=5
TO 19:K(I,17)=1:LINE (I,17)-(I+1,18),1,BF:NEXT:GOTO 380
810 IF D=5 THEN FOR I=4 TO 20:K(I,10)=1:LINE (I,10)-(I+1,11),1,BF:NEXT :FOR I=4
TO 16:K(12,I)=1:LINE (12,I)-(13,I+1),1,BF:NEXT :GOTO 380
820 IF D=6 THEN FOR I=3 TO 23:K(I,5)=1:LINE (I,5)-(I+1,6),1,BF:K(I,10)=1:LINE (I
,10)-(I+1,11),2,BF:K(I,15)=1:LINE (I,15)-(I+1,16),3,BF:NEXT :GOTO 380
830 IF D=7 THEN FOR I=2 TO 23:K(I,10)=1:LINE (I,10)-(I+1,11),2,BF:NEXT :K(20,10)
=0:LINE(20,10)-(21,11),0,BF:FOR I=4 TO 19:K(10,I)=1:LINE (10,I)-(11,I+1),1,BF:NE
XT :GOTO 380
840 IF D=12 THEN FOR I=3 TO 22 STEP 2:FOR R=4 TO 17 STEP 2:K(I,R)=1:LINE (I,R)-(
I+1,R+1),1,BF:NEXT:NEXT  :FOR I=9 TO 15:FOR R=10 TO 14:K(I,R)=1:LINE (I,R)-(I+1,
R+1),1,BF:NEXT :NEXT :GOTO 380
850 IF D=9 THEN GOSUB 900:GOTO 380
860 IF D=8 THEN GOSUB 980:GOTO 380
870 IF D=10 THEN GOSUB 1080:GOTO 380
880 IF D=11 THEN GOSUB 1140:GOTO 380
885 IF D=13 THEN 1200
890 LINE (I,R)-(I+1,R+1),1,BF:RETURN
900 REM
910 FOR I=2 TO 20:K(12,I)=1:LINE (12,I)-(13,I+1),1,BF:NEXT
920 FOR I=0 TO 23:K(I,10)=1:LINE (I,10)-(I+1,11),2,BF:NEXT
930 K(12,9)=0:LINE (12,9)-(13,10),0,BF
940 K(12,11)=0:LINE (12,11)-(13,12),0,BF
950 K(11,10)=0:LINE (11,10)-(12,11),0,BF
960 K(13,10)=0:LINE (13,10)-(14,11),0,BF
970 RETURN
980 FOR H=5 TO 7 STEP 2:FOR I=4 TO 17:K(H,I)=1:LINE (H,I)-(H+1,I+1),1,BF:NEXT:NE
XT
990 FOR H=2 TO 4 STEP 2
1000 FOR I=17 TO 9 STEP -1:K(8+H,I)=1:LINE (8+H,I)-(9+H,I+1),1,BF:NEXT :NEXT
1010 K(10,18)=1:LINE (10,18)-(11,20),1,BF
1020 FOR H=10 TO 12 STEP 2
1030 FOR I=2 TO 4:K(H,I)=1:LINE (H+1,I+1)-(H,I),1,BF:NEXT :NEXT
1040 K(12,3)=0:LINE (12,3)-(13,4),0,BF
1050 FOR I=0 TO 20:K(17,I)=1:LINE (17,I)-(18,I+1),1,BF:NEXT
1060 K(17,18)=0:LINE (17,18)-(18,19),0,BF
1070 RETURN
1080 FOR I=0 TO 24:K(I,12)=1:NEXT :LINE (0,12)-(24,13),1,BF
1090 K(10,12)=0:LINE (10,12)-(11,13),0,BF
1100 FOR I=17 TO 12 STEP -1:K(15,I)=1:LINE (15,I)-(16,I+1),1,BF:NEXT
1110 FOR I=12 TO 2 STEP -1:K(7,I)=1:LINE (7,I)-(8,I+1),1,BF:NEXT
1120 K(7,3)=0:LINE (7,3)-(8,4),0,BF
1130 RETURN
1140 FOR I=4 TO 20:K(I,4)=1:K(I,17)=1:LINE (I,4)-(I+1,5),1,BF:LINE (I,17)-(I+1,1
8),1,BF:NEXT
1150 FOR I=4 TO 17:K(4,I)=1:LINE (4,I)-(5,I+1),1,BF:K(20,I)=1:LINE (20,I)-(21,I+
1),1,BF:NEXT
1160 FOR I=8 TO 16:K(I,7)=1:K(I,14)=1:LINE (I,7)-(I+1,8),1,BF:LINE (I,14)-(I+1,1
5),1,BF:NEXT
1170 FOR I=8 TO 13:K(8,I)=1:LINE (8,I)-(9,I+1),1,BF:K(16,I)=1:LINE (16,I)-(17,I+
1),1,BF:NEXT
1180 FOR I=10 TO 14:K(I,10)=1:LINE (I,10)-(I+1,11),1,BF:NEXT
1190 FOR I=4 TO 17:K(12,I)=0:LINE (12,I)-(13,I+1),0,BF:NEXT:RETURN
1200 FEM
1205 CLS:LOCATE 2,1:PRINT "Tillykke du reddede Osvald ud af rummene"
1210 LOCATE 4,1:PRINT "  han er dig evigt taknemmelig"
1220 LOCATE 6,1:PRINT "  Udenfor mer han sin orminde Sofie "
1230 FOR I=1 TO 12:H=23-I
1240 PUT (I-1,5),A,PSET
1250 PUT (H+1,5),A,PSET
1260 PUT (I,5),B:PUT (H,5),B
1265 FOR DFGH=0 TO 100:NEXT
1270 NEXT
1280 FOR I=6 TO 18.5 STEP .2:PUT(11,I-.2),HJ,XOR:PUT (11,I),HJ,XOR:FOR FGH=0 TO
50:NEXT :NEXT
```

NYHEDER



Hvis du kender Samantha Fox, så ved du også hvorfor, din kone/mor aldrig må opdage du har dette program.
Hvis du ikke kender hende, kan jeg fortælle dig, at hun er Englands flotteste fotomodel.
Her udfordrer hun dig til et spil Strip-Poker. – Men pas på! Det er det bedst lavede poker spil. Video – digitaliserede billeder.

Amstrad bånd **169,-** disk **229,-** Spectrum **169,-**



Kan du lide 3D grafik, – så se her.
Absolut bedste version af dette populære spil. Over 350 baner.

Amstrad bånd **178,-** disk **248,-**



Kan du hjælpe Ninja'en i hans kamp mod det onde.
Suveræn grafik. Dobbelt kassette.

Amstrad bånd **178,-**
disk **248,-**
Spectrum + MSX **178,-**

Kun salg til forhandlere.



Commodore 1901 farvemonitor **Kr. 4.485,-**



Commodore 128 Computer **Kr. 3.495,-**



Diskettestation 1571 **Kr. 3.985,-**

- et væld af tilbud også på konto

Computere

	Kr.	Pr.md.
Commodore 64	1995,-	200,-
Commodore 128	3495,-	200,-
Commodore 128 D	7.995,-	360,-
Commodore + 4	1995,-*	200,-
Commodore PC 10 u/monitor	15450,-*	
Commodore PC 20 u/monitor	25450,-*	

Diskettestationer

Commodore 1541	2685,-	200,-
Commodore 1570	3495,-	200,-
Commodore 1571	3985,-	220,-

Båndoptagere

Commodore 1530	345,-
Commodore 1531	345,-

Printere

Commodore MPS 801	1995,-	200,-
Commodore MPS 1000	4885,-	220,-
Commodore DPS 1120	4995,-	220,-
Seikosha SP 1000	4885,-	220,-
Juki 2200	4185,-	220,-
Fujitsu DPMG9 IBM	7900,-	360,-
Star SG10C	4485,-	220,-

Monitorer

	Kr.	Pr.md.
Commodore 1702 Farve	2895,-	200,-
Commodore 1901 Farve	4485,-	220,-
Commodore 76BM Grøn	1600,-*	200,-
Philips BM 7522 Grøn/amber	1380,-	200,-
Philips CM 8524 Farve	4485,-	220,-
Sanyo DMC 8524 Farve	4485,-	220,-

Interface/modem

Handic modem 300/300	1995,-	200,-
75/1200	675,-	
Handic Serial	995,-	200,-
Betafon Centronic interface	1495,-	200,-
Betafon Eprom brænder		

Diverse

Disketter Commodore - 10 stk.	199,-
Die NCE-Maus tegneprogram	885,-
Robcom fastloader fra	395,-
Jane	495,-
Superscript 128	995,-

*) Prisen er excl. moms.

NYHED til C 64!
Tekstbehandlingsprogram på dansk med 80 karakterer uden at du skal købe noget ekstra. - Af faciliteterne kan nævnes: Understregning, fed skrift, spatieret skrift, halv linie op/ned, ordjustering.
Kr. 495,-

BETAFON
ISTEDGADE 79 · 1650 KØBENHAVN V
TLF. 01-310273



NYHEDER

Ny, meget flot og spændende kampfly-simulation.

Amstrad, bånd **169,-**
disk **248,-**



CMB
Amstrad
Spectrum

149,-





Hjælp bakterien Gerry på hans vej gennem kroppen.

På ferie i Spanien, med billig sprut.

Kan du huske »Atic Attack«, »Sabre Wulf« m.fl. Her er deres overmand!

Importør:

QUICKSOFT

TLF. (01) 24 12 33

Kun salg til forhandlere.

dmp 01-11 32 83